ゲーム・マエストロ

VOL.1

プロデューサー／ディレクター編（1）

西角友宏
岩谷 徹
遠藤雅伸
宮本 茂
堀井雄二
坂口博信

●文●——志田英邦
●写真●——松井友生

ゲーム・マエストロ

VOL. 1

目次◆Contents

＊脚注の敬称は略させていただきました。

西角友宏

Nishikado Tomohiro

1944年3月31日生まれ。大阪府岸和田市出身。
東京電機大学通信工学科卒業。
69年太東貿易（現・タイトー）入社。
96年タイトー退社。
97年（有）ドリームス設立。





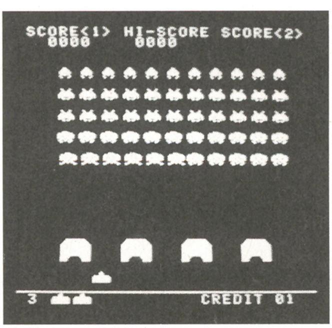
1978年、たったひとつのテレビゲームに日本中が侵略された。パチンコ屋が、ボウリング場が、喫茶店が、片っ端からゲームセンターに姿を変えていく。そして店の中では、熱狂的なファンがテーブルの上に100円玉を積み重ねたまま、プレイに夢中になり席を立とうとしない。

世界を変えたテレビゲーム。

そういって過言でないほど、そのブームは驚異的だった。新聞はその経済効果を数百億円と分析し、学校やPTAは増殖するゲームセンターを不良の温床と騒ぎたてた。

そのゲームこそ『スペースインベーダー』。画面の上から迫りくる宇宙からの侵略者を、左右に動く砲台を使って撃破するシューティングゲームの元祖だ。1500台出荷されれば御の字といわれていた当時のテレビゲーム市場において、映画『スターウォーズ』などのSFブームの追い風を受け、出荷だけでケタ違いの30万台。それでも足りず、コピー品や類似品が多く出回った。その波は国内に留まらずアメリカでも大きなブームとなった。「Video Games Invade People」とは79年アメリカの新聞に書かれた見出しである。

『スペースインベーダー』は日本のテレビゲームブームの先駆けであり、そのゲームをたったひとりで作りあげた西角友宏は日本のテレビゲームの父といえるだろう。



「はいっ！」

腕を振ると手の中にあったトランプのカードが消えていた。彼はニヤッと微笑みながら、もう一度腕を振る。するとトランプは、再び手の中に戻っている。

彼はすばやく指先を動かすと、僕に得意の手品を何度も何度も見せてくれた。この器用な指先から『スペースインベーダー』が生まれたのだ。

「たぶん取材される人の中で最年長だと思うんだよね。ゲーム業界の中では古狸というかね」

西角友宏さんは、目を細めて笑みを浮かべた。そのやさしい表情は今の日本のコンピュータゲーム産業を生んだ開発者というよりも、ベテランのエンジニアや職人、あるいはどんな街にもひとりはいる発明家を思わせる。

彼が『スペースインベーダー』を作った頃は、コンピュータはまだ目が飛び出るほど高価で、日本では輸入することもままならなかった時代。もちろん現在のような立派な開発機材などない。そこで彼は、ハンダとテスターを頼りに、器用な指を使って基板を組み立てていった。ある時は静電気に泣かされ、ある時は基板の発熱に苦しめられ、世に送り出された『スペースインベーダー』。

今、見るとシンプルすぎるほどのゲームだが、想像力を喚起するビジュアルと、反射神経を刺激する面白さは不滅だ。

それは彼のとびきりの手品。器用な指先から生まれた最高の発明だったのかもしれない。

DREAMS© *Nishikado Tomohiro*

「レベルの高い勉強をしてきたのに、ショックでしたよ」職人の血をひく岸和田少年は、オーディオ技師だった。

西角さんの出身は「だんじり祭り」で有名な大阪府岸和田市。高校を卒業するまで毎年、巨大な山車の上で笛を吹いていたという。お祭り好きだった子どもの頃の夢はマンガ家になること。大工道具の職人だった父親の目を盗んでは、戦車のおもちゃを作って遊び、戦記マンガの構想を練る毎日を送っていたそうだ。

機械に興味を持ったのは、高校に入ってから。真空管で組み上げた、初めての自作アンプ。そこから流れるラテンミュージックを聴いているうちに、もっといいアンプを作ってみたいと思い始めたのだ。大学で電気工学の勉強をした西角さんは、やがてオーディオメーカーに入社。アナログレコードプレイヤーの電気回路を設計する技師となる。だが、当時はカセットテープが登場した頃。レコードは急激にシェアを縮小していく時期だった。ビートルズが来日した69年、彼はオーディオメーカーを退社する決意を固める。『スペースインベーダー』への道のりは、ここから始まる。

――最初に当時の状況を聞いてみたいんですが、西角さんが入社しようと思った頃の太東貿易[*1]は、どんな会社だったんですか。

西角　ジュークボックス[*2]がメインで、子会社[*3]がゲームの開発をやってた。今で言うところのエレメカ[*4]。でもね、ほとんど海外の真似ですよ。コピーじゃないけど、海外で出ているのと似たようなモノを作っている状況でした。まだオリジナルのゲームは

＊1　太東貿易
1953年設立。設立当初から委託販売（ベンダーから定期的に10円玉を回収し、設置店にはマージンを支払う）により、ピーナツベンダー、ジュークボックスなどの商品を扱っていた。設立者はロシア系ユダヤ人のミハイル・コーガン。72年に株式会社タイトーに社名を変更。

＊2　ジュークボックス
コイン式のレコードの演奏マシン。当時、太東貿易が扱っていた「ジュークボックスSA-120G」（米AMI社より輸入）はドーナツ盤レコードが60枚セットされており、1曲10円で演奏できた。なお、太東貿易は56年に国産ジュークボックス第1号「ジュークJ40」を開発したトップメーカーだった。

＊3　子会社
パシフィック工業株式会社。太東貿易の商品開発を担当する研究所。西角さんもこちらに所属していた。

なかったかな。

――それまでオーディオ技師だった西角さんが、なぜ太東貿易に移ろうと？

西角　会社を辞めてから1ヵ月くらいぶらぶらしていたんです。その時、たまたま近所の駅で知り合いと会ったんです。その人は、私のオーディオメーカー時代の先輩で、「何やっているの？」って尋ねたら「太東っていう会社でゲームを作っている」と。たしかに私が子どもの頃、デパートの屋上に行くとゲーム機がありましたよ。ベルトをコースに見立てて、その上を外れないように走るドライブゲームとか。で、面白そうだなと思っていろいろ聞くと、その先輩が誘ってくれたわけです。ぜひ技術者が欲しい、と。当時、じつは別の通信関係の会社に入社することになっていたので迷ったんですが、先輩がぜひぜひと言うので面接へ行ってみたわけです。そうしたら内定しまして。

――入社して最初に仕事をしたのは、どんなゲームですか。

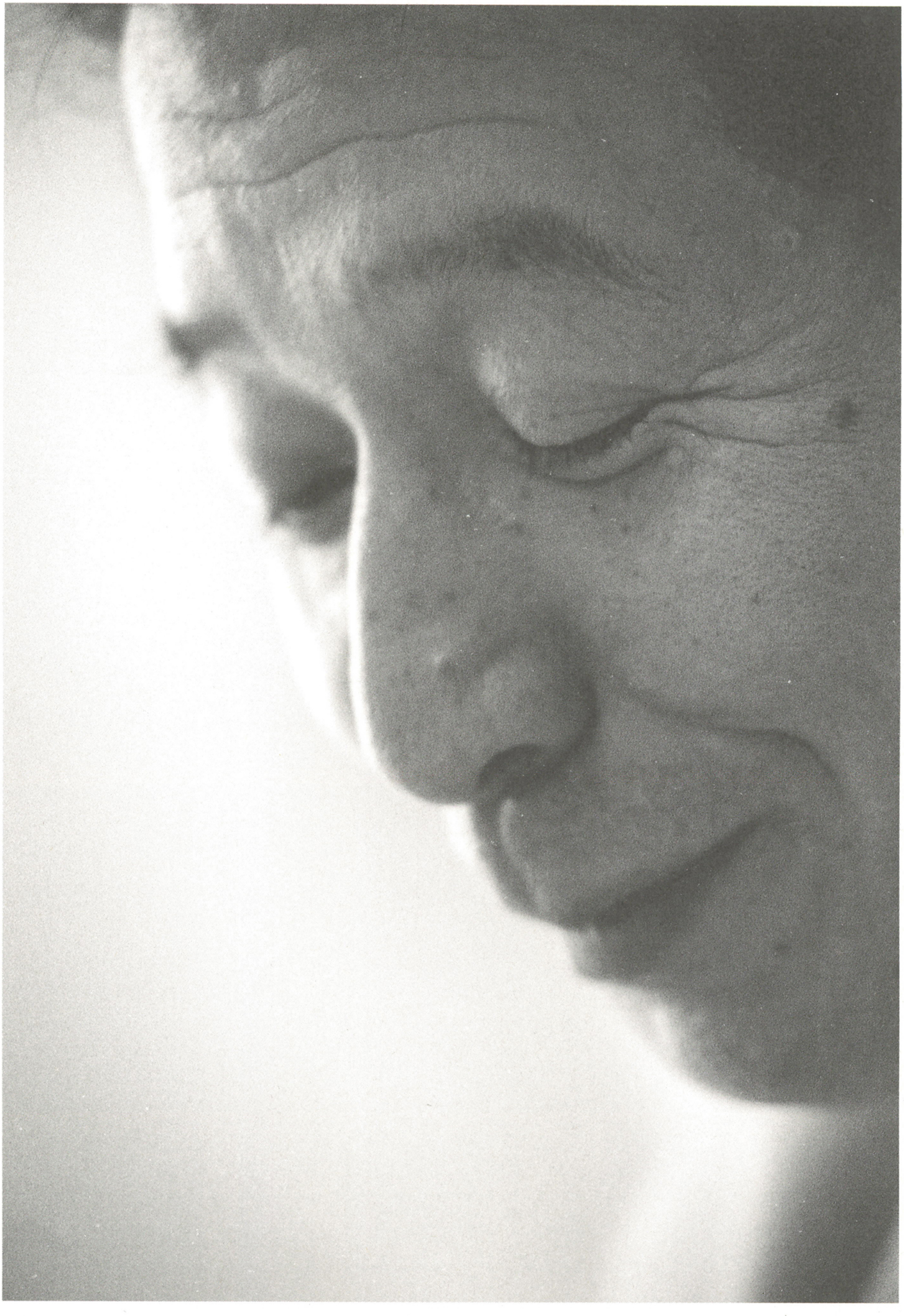
西角　最初はね、アメリカから輸入したやつで、ガンでターゲットを狙う『ゴストガン』[*5]っていう……。

――ああ、光線銃みたいな。

西角　そうそうそう。でも、光線までいかない。今の技術だったら、光線を使って的を倒したりするんだろうけど、当時はもっと幼稚（笑）。ガンを動かすと、それにあわせて台の中で回路の末端が動くわけ。ターゲットにも回路が用意してあって、ガンでターゲットにうまく狙いをつけられると、台の中でガンの回路とターゲットの回路が接触する。そこでボタンを押すと、回路に電気が流れて光がつくという……。裏を返せば、ただ接触させるだけのゲーム。

＊4　エレメカ
語源はElectric Mechanismという和製英語。ブラウン管を使わないコイン式のゲーム機（なぜかピンボールは含まれない）。太東貿易は65年に日本で初めてのクレーンゲーム（クレーンでお菓子などの景品を持ち上げて、取るゲーム）『クレーン602』を開発したことで知られる。

＊5　ゴストガン
Ghost Gun　輸入ガンゲーム。東京の日比谷映画劇場横や、大阪梅田にガンコーナーが設けられた。



——ずいぶんシンプルですね。

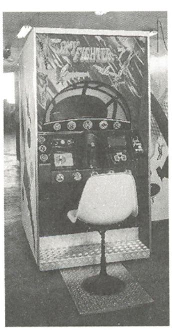
西角　その時はショックでしたよ。自分ではそれまで大学や前の会社でレベルの高い勉強をしてきたと思っていたから、あまりにも幼稚なことをしてて……。えらい会社にきたなあ、と思ったこともありました。その頃はまだトランジスタ[*6]の時代だったんですが、そういうのを使ったゲームを考えても「そんなものは金がかかって駄目だ」と言われて、なかなか意見が通らない。だからせめてリレー回路[*7]を使って……。

——リレー。電気を流してスイッチをオン、オフする……。ごく初歩的な技術ですよね。それを使って、どんなエレメカを作ったんですか。

西角　当時は輸入品ばっかりだったので、独自性のあるやつを作らなきゃってことで、何種類か作りましたよ。入社2年目ぐらいで飛行機のシューティングゲームを作りまして、それがけっこうヒットしました。『スカイファイター』[*8]（70年）。アクリルのドームの中に模型の飛行機が浮かんでいて、それを撃つゲームです。撃つと、赤い光が模型の飛行機に飛んでいって、命中すると爆発する。今、説明するとそんなもんか、って感じですけど、当時はものすごく画期的だった。空間に飛行機が浮いているという。しかも、つるしているヒモも一切ない。当時のエレメカの中で一番よくできてるんじゃないかと自分で思いましたけどね。

——ヒモなしに飛行機が飛ぶ仕掛けっていうのはどうなってるんですか。

西角　これはですね、ミラーを使うんですよ。下の見えないところに飛行機の模型を置きまして、斜めに置いたハーフミラーに飛行機を映し出すんです。背景はフィルムに空の絵を描きまして、ドラムで回転させる。すると、それがミラーに反射



＊6　トランジスタ
電子素子。47年アメリカのベル研究所で開発された。

＊7　リレー回路
電気回路のスイッチのオン／オフを、別の電気回路の電流、電圧、周波数の変化によって、自動的に行なう装置。

＊8　スカイファイター
70年に太東貿易より発表されたエレメカ。当時はボウリングブームの全盛期。ボウリング場などに設置され、多くのファンを獲得した。

して雲と空が浮いて見えるわけです。あと弾道もミラーで映して、全部で3つぐらいの鏡の反射を利用するんですよ。

――鏡と鏡の組み合わせ。なんか手品のタネみたいですね。

西角　学生の頃、手品部に入っていたんで、そういうのがゲームに使えないかなって思っていたんです。当時のゲームセンター[*9]で、みんなビックリしてました。えっ、なんでこんなところに飛行機が浮いてんだろうって。

――さながらコイン仕掛けの手品マシンですね。でも、この手のエレメカって発想も含めて、1台作るのにすごく時間かかるんじゃないかと思いますけど。

西角　それはやっぱり半年ぐらいかかったんじゃないかな。今のゲームはプログラムを組めばパッと確認できるじゃないですか。でもあの頃は設計して図面を描いて、板金屋さんや職人に作ってもらうから1台作るのに2週間から下手すると1ヵ月ぐらいかかる。で、作ってもらって、また作り直したりすると、また何ヵ月もかかったりする。

――1台の筐体はどれくらいの人数で作るものなんですか。

西角　メカの設計は私ひとりですね。あと、電気屋さんと箱……フロントパネルとか印刷物を作る職人さん、だいたい3人ぐらいですね。

――じゃあ、自分で図面も引いて？

西角　そうです。私、初めてで。まあ、少しぐらいの機械図面は学校で習ったけど、本格的な図面は太東に入ってから。全然、電気と関係ないんだもん。3年間ずーっと機械とメカの設計をやってましたね。

＊9　ゲームセンター
60年、大阪の近鉄上六駅前に日本で最初の大型アミューズメントスペースが開設される。太東貿易の直営第1号店。戦後15年、その店舗に設置されたジュークボックス、ピンボール、ガンゲームは進駐軍により日本に紹介されたものだった。

＊10　コンピュータスペース
Computer Space　71年にナッチング・アソシエイツより発表される。『ポン』を作ったテレビゲームの父、ノラン・ブッシュネルが作った、世界で初めてのコイン式テレビゲーム。このゲームを作った時、彼はアタリを設立していなかったため、このゲームの権利をナッチングに販売した。

「社内で電子回路わかるやつって私しかいない」テレビゲーム誕生前夜。

それは日本のテレビゲーム産業の夜明けを告げる、黒船の来襲だった。

日本で大阪万博が開かれた翌年の71年、アメリカで初めて商業用テレビゲーム『コンピュータスペース』[*10]（ナッチング）が発売された。そして、72年にテニスゲーム『ポン』[*11]（アタリ[*12]）が登場。このシンプルなゲームは日本に輸入され、たちまちのうちに人気を集めた。

だが、当時の日本に『ポン』のようなゲームを作る技術はなかった。タイトーでただひとり、電子工学を理解していた西角さんは、たったひとりでアメリカから輸入した基板を解析し始める。

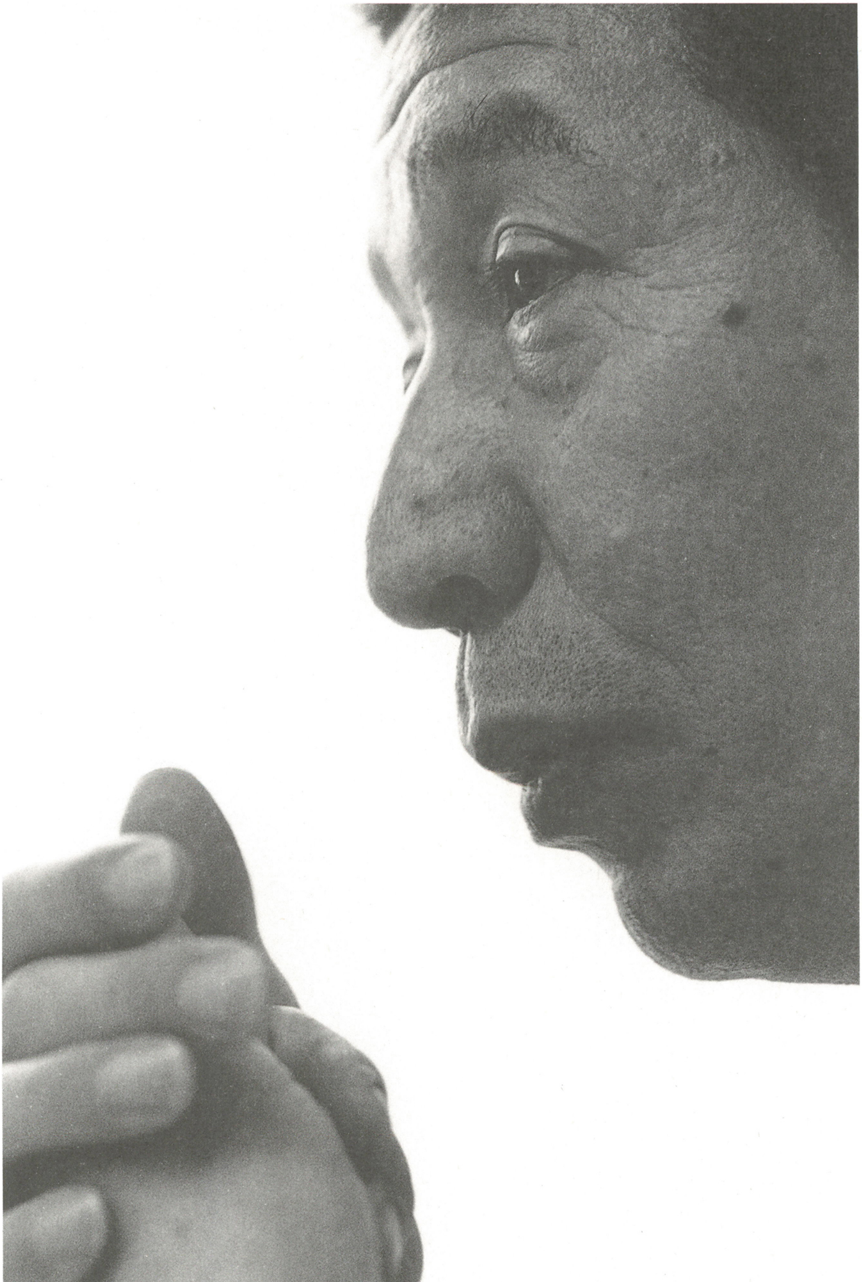
——会社の話になりますけど、タイトーがテレビゲームを作り始めたのはいつ頃からなんですか。

西角　72年にアメリカで『ポン』が出て、セガ[*13]とタイトーがそれぞれ輸入したんですよ。このテレビゲームを見て当時の営業部では、駄目だろうっていうのがもっぱらの評判でした。なぜかというと、値段が高いんですよ。1台で60万円から80万円ですからね。見た目には箱にテレビとダイヤルが付いてるだけの機械ですし、そんなに売れるもんかということで、とりあえず1台だけ買ったんですね。それで店頭に置いてテストをしたんですよ。そうしたら意外なことに人気が出た。たち

＊11　ポン
PONG　72年、アタリより発表された2人用テレビゲーム。ボールを打ち返すテニスゲーム。ボリュームコントローラを左右に回し、画面の中のパドル（ラケット）を動かす。なお、『ポン』のコピー品は国内だけで25社から9万台生産されたというから驚きだ。

＊12　アタリ
72年、ノラン・ブッシュネルにより設立されたテレビゲームメーカー。囲碁の「当たり」から、社名は取られている。82年、アメリカで急激なゲームブームの衰退が起こり、家庭用ゲーム機アタリVCSが失敗。アタリは分裂してしまう。ちなみに、その時、業務用ゲーム機部門を買い取ったのは日本のナムコだった。

＊13　セガ
51年、サービスゲームズジャパンとして発足。65年よりセガ・エンタープライゼスと社名を変更した。タイトーと並ぶゲームメーカーの老舗で、海外とのパイプが太く、『ポン』など多数の海外産ゲームを輸入した。現在の社名はセガ。



まちのうちに「これからはテレビゲームの時代だ」なんて、ころっとみんな変わりましたね。で、そのうち営業から、「オリジナルをうちでも作れないか」という話になったんですよ。そうすると、社内で電子回路わかる者って私しかいない。それで私がやることになりましたね、自然と。

——当時は基板すら珍しい時代ですよね。

西角　ええ。IC[*14]をリレーのように組んである回路でした。でもね、日本ではICはまだなかったから、どんな規格になっているのかわからない。解析するのはすごく大変ですよ。しようがないからカタログ取り寄せたり、基板を透かして見たり、どのICとICがつながっているか探したり。3ヵ月から4ヵ月かけて平面図を描きおこしました。でも図面にする時点でどこか間違っているわけで、間違ったままさらに解析しようとするから、結局半年以上かかりました。でも、自分でもこういう仕事が好きなんで、夜も休みなしにやってました。

——じゃあ『ポン』のボールを動かし、パドル[*15]を動かす仕組みを理解するだけで半年以上？

西角　そうですね。でも、解析したものを、そのまま別のゲームに使うとコピーになるじゃないですか。そこはプライドもあるから、ちょっと改良するんですよ。そうやってできたのが『サッカー』[*16](73年)。『ポン』のパドルをふたつにして、サッカーゴールを付けたんですが、シンプルだけどスピード感もあるし、わりと面白い。当時、日本で『ポン』を解析してオリジナルを作ったのって私ぐらいじゃないのかな。セガさんも輸入はしてましたけど、独自で作るっていうのはしてなかったから。

——その『サッカー』はゲームセンターに置かれたんですか。

＊14　IC
Integrated Circuit　集積回路。トランジスタや抵抗、ダイオード、コンデンサなどを集めて基板の上に装着し、様々な機能を持たせた電子回路のこと。『ポン』はTTL-ICというロジック素子を使っていた。

＊15　パドル
ここでは『ポン』における棒状のテニスラケットのことを指す。ボリュームコントローラを左右に回すことによって、上下に動く。

＊16　サッカー
73年、タイトーより発表された2人用のテレビゲーム。画面にサッカーゴールを作り、ひとつのボリュームコントローラでふたつのパドルを操作する。



西角　ええ。国産第1号ですね。あとは『ポン』の4人プレー用『デビスカップ』[*17]（73年）とかね。

――**日本からの輸出は行なったんですか**。

西角　ありましたよ。最初に輸出したのは『スピードレース』[*18]（74年）。アメリカのミッドウェイが買ってくれました。一番よくできたなあ、と自分で思うのがこれ。ドライブゲームの原点なんだよね。まだ、画面はモノクロだけど、○とか□じゃなくて車のキャラクターをリアルな形で表現できたんです。当時、アメリカではアタリという会社がトップメーカーで、『トラック10』[*19]（74年）というドライブゲームを出していましたが、あちらのゲームは複雑でしたね。でも、『スピードレース』の方がスピード感もあったし、シンプルだったから面白かったはずですよ。

――**輸出の際、アメリカに行ったりはしなかったんですか**。

西角　アメリカに行ったのは、その頃が初めてだったのかな。AMOAショー[*20]って世界で最大のゲーム見本市があって、出品したんです。ショーを見た感じではアメリカのゲームよりも、自分の方がよくできてるなあ、と。

――**アメリカはテレビゲーム発祥の地じゃないですか。向こうでアタリ社に行ったりしましたか**。

西角　ああ、アタリで社長に会いましたよ。「うちの会社にこないか」って誘われましてね。副社長に冗談で「給料どのくらいです?」って聞いたら、すごく良かったなあ。私がもらってる5、6倍だった。結婚してなかったら、行ってたかもしれない（笑）。

＊17　デビスカップ
73年、タイトーより発表。筐体に4つのボリュームコントローラが付いており、ダブルスによる、最大4人の対戦プレーが楽しめる。

＊18　スピードレース
74年、タイトーより発表。縦型のコースを、ほかのクルマを追い越しながら走っていく、レーシングゲーム。ハンドルコントローラとアクセルペダルを使ってクルマを走らせる。75年に『スピードレースDX』に発展。

＊19　トラック10
74年、アタリより発表。画面上に描かれたコースをはみ出さないように、ハンドルコントローラ、アクセルペダル、ブレーキペダル、4段変速ギアを駆使してクルマを走らせるゲーム。日本にも輸入され、人気を集める。

＊20　AMOAショー
アメリカのシカゴで開催されたアーケードゲーム機のショー。

「負けたじゃないかよ、アメリカに」発明に限りなく近い、テレビゲーム作り。

『ポン』や『スピードレース』というゲームは、厳密にはコンピュータゲームではなかった。プログラムを使わず、電気信号によってテレビの走査線にキャラクターを表示する。ゲームをプログラムするという概念はまだなかった。

だが71年、電卓の開発競争のさなかに米インテル社と日本のビジコン[*21]によって、マイクロプロセッサ[*22]でICをコントロールするという発想が提唱された。この技術は70年代後半になると、テレビゲームにも使われ始める。これはゲーム制作において、革命的なできごとだった。たとえばゲームのスピードを変えたい場合、それまではすべての回路の配線を変えて、作り直さねばならなかった。だが、マイクロプロセッサならばプログラムの数値を変えるだけでいい。しかも、マイクロプロセッサを使ったゲームは、格段に滑らかで、複雑な動きを再現できた。技術屋の西角さんは、このマイクロプロセッサと正面から向かい合うことになる。

西角　ちょうどその頃、『ブレイクアウト[*23]』が出たんです。これが、シンプルなグラフィックなのに面白い。こっちは何とかキャラクターを表示できるようにしようとしている時に、まったく逆の流れですよ。コンピュータゲームは絵だけじゃないな、と。タイトーの営業の方に「なんだよ、負けたじゃないかよ、アメリカに」なんて冗談半分で言われて、本当に参りました。

＊21　米インテル社と日本のビジコン
69年、日本のビジコンの社長、小島義雄が米インテル社に、マイクロプロセッサを使って、様々なICをコントロールするというコンセプトを持ち込む。そして共同で、世界初のマイクロプロセッサ、4004を開発した。

＊22　マイクロプロセッサ
コンピュータの中央処理装置（CPU）の機能をひとつの半導体チップに集積したもの。しばしばCPUと同じ意味で用いられる。なお、『スペースインベーダー』が使ったマイクロプロセッサは、インテル4004の後継機となるインテル8080。

＊23　ブレイクアウト
Breakout　76年、アタリより発表。2人用ゲームだった『ポン』を1人用にアレンジしたテニスゲーム。ラケットを操作し、画面中のボールが外に出ないように打ち返しつつ、8層に重なる114個のブロックを崩していく。単純なルールにもかかわらず、没入度が高く、大ヒットした。日本にももちろん輸入され、「ブロック崩し」の名で一大ブームを巻き起こした。

——当時はマイクロプロセッサを使ったゲームが、徐々に出始めた頃ですよね。

西角　ええ。その頃アメリカでは、コンピュータを使ってゲームを作ろうという流れが生まれていたんですね。『ウエスタンガン』[*24]（77年）ってタイトーのゲームは、アメリカで大ブレイクしたんですが、ミッドウェイ社はライセンス料を払って、マイクロプロセッサで作り直していたんです。ゲームとしては、タイトー製『ウエスタンガン』の方が面白いと思ったんですが、ミッドウェイ製『ウエスタンガン』はコンピュータを使っているだけあって、動きが滑らかできれいだった。技術屋としては、これから使っていかないと、と思いました。そこでマイクロプロセッサで私が最初に取り組んだのが『スペースインベーダー』なんです。

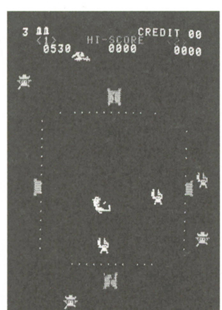
——『ブレイクアウト』のどこが面白さのポイントだと思いましたか。

西角　ブロックを全部壊すとひとつの面が終了して次の面に進むところですね。当時のゲームには、面クリアという概念がなかったから。次に、ブロックを壊していって最後のひとつになると球が当たりにくくなって難しくなる。しかも、球のスピードが速くなる。そのゲーム性がとても良かった。このふたつの要素に、何とか絵の要素を入れたゲームを作ってみたかった。

——当時は映画『スターウォーズ』がアメリカで公開されたり、日本でアニメ『宇宙戦艦ヤマト』が放映されたり、SFブームがおきていましたよね。『インベーダー』の敵が宇宙人って発想はそこから来ているんじゃないですか。

西角　『スターウォーズ』の影響はよく言われるんだけど、正直言うとあまり関係はなかったかな。たしかに評判でしたし、本も出てました。私も宇宙を舞台にし

＊24　ウエスタンガン
77年、タイトーより発表。西部劇のように、砂漠を舞台にふたりのガンマンが銃撃戦を繰り広げるテレビゲーム。



た映画が好きでしたけどね。まず、初めは敵をタンクにしたかったんです。でもね、タンクって砲台の向きが進行方向にないと、かっこ悪いわけです。私の作ろうとしているゲームは、キャラクターが横に動くゲームだったから、砲台が横を向いてしまう。だから、ボツ。じゃあ、タンクの代わりに飛行機にしようと思ったけど、まだ当時の技術ではキャラクターの動きがスムーズにならない。ならば、宇宙人ならガクガクしても変じゃないんじゃないか、一段前進する動きが、ガクッとしてもいいなあ、と思いまして。その頃、火星人ってタコのような形をしているんじゃないか、といわれていたので。

――イカとかタコを思わせる独特な宇宙人のデザインは、『スターウォーズ』より も、H・Gウェルズの『宇宙戦争』[*25]から来てるわけですね。

西角　この『スペースインベーダー』って名前も、じつは私がつけたものじゃなくてね。私はこのゲームを『スペースモンスター(MONSTER)』[*26]って名前にしていたんです。ところが完成してから営業部が『インベーダー』にしてほしい、って言ってきた。理由はよくわからないけど、まあ、しようがない。「MONSTER」と「INVADER」のアルファベットの数は同じだから、プログラム的にはいいか、と思っていたら、今度は海外から「複数形のSを付けてくれ」と言われて。一文字増やすのはプログラムを足さなくちゃいけないから、大変なんですよ。

――初めてのコンピュータゲームなわけで、制作にはかなり時間がかかったんじゃないですか。

西角　ゲームの開発自体は意外と早くて、3、4ヵ月ぐらいでできたんですけど、その前に開発環境を作るのに6ヵ月ぐらいかかっています。国産初のマイクロプロセ

***25　H・Gウェルズの『宇宙戦争』**
H・Gウェルズは1868年、イギリス生まれの小説家。彼の代表作『宇宙戦争』には、巨大な頭と目、16本の細長い手足を持つタコのような火星人が登場する。

***26　スペースモンスター**
なぜモンスターかというと、当時ピンクレディーの『モンスター』という曲のヒットにあやかって、というのは知る人ぞ知るエピソード。

ッサのゲームですよ。当然、パソコンなんてないですから、いちから自分で開発環境を作らないといけない。アメリカには装置があったけど、何百万円もするから買ってくれないし……。自分でLSI[*27]を買ってきて、ボードにハンダ付けして、アセンブリ言語[*28]で直接LSIにプログラムを書き込んで。16進数の変換表を見ながら打ち込んでいるうちに、全部変換表を記憶しちゃったんですよ。あの頃は全部のプログラムを記憶していました。

――ご自分でプログラムして、絵も描いて、音も作って。

西角　ええ。インベーダーの移動の速度が徐々に速くなるとか、弾が当たって、陣地が少しずつ削れていくというのは、マイクロプロセッサのおかげ。コンピュータを使わないとできない表現でしたね。

「あれはプログラムミスなんですよ」インベーダーブーム到来。

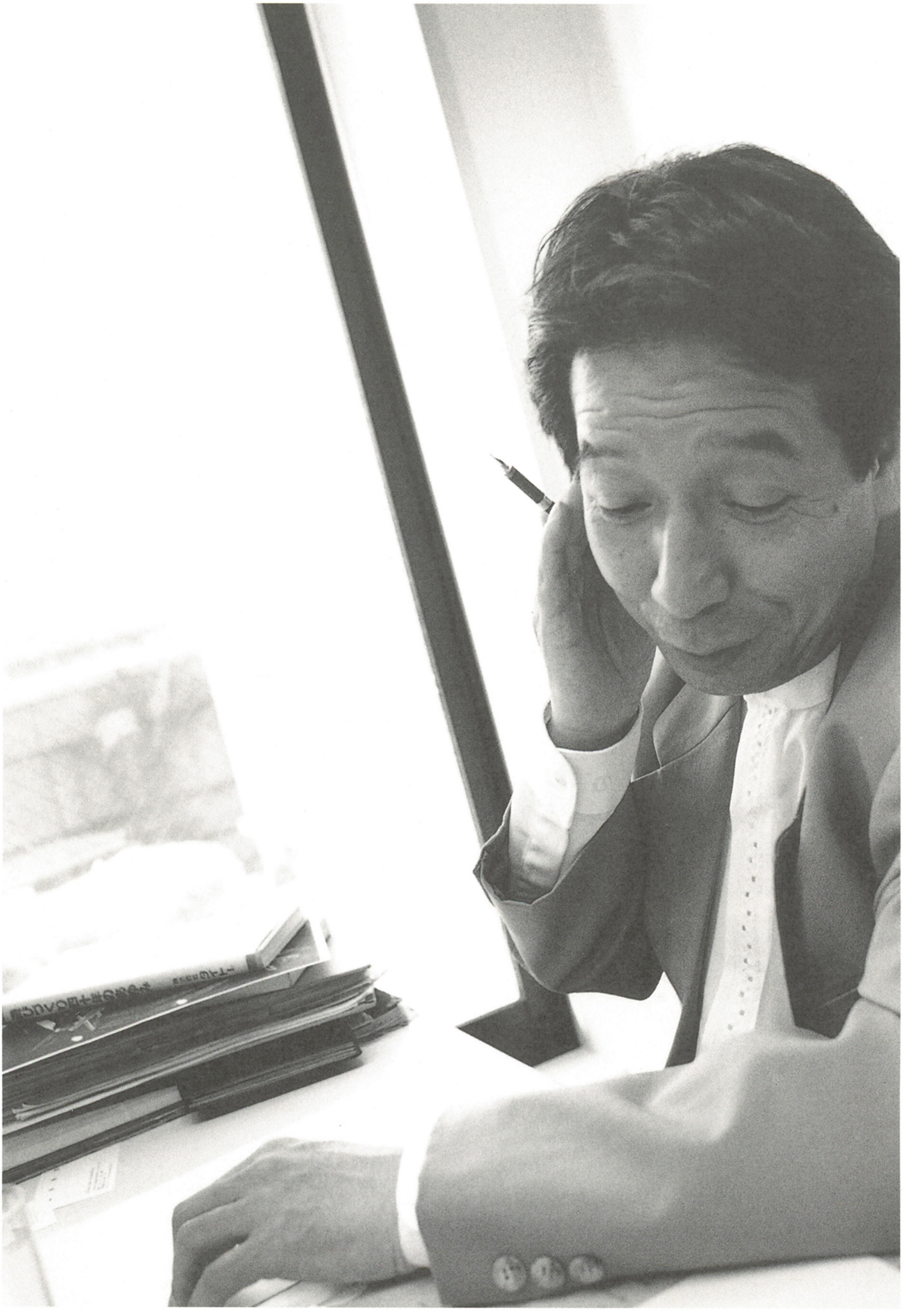
日本中を熱病のように襲ったインベーダーブーム。

街のあちこちにインベーダーハウスができ、筐体に100円玉が入らなくなったという噂や、1日で300万円を稼いだという噂がまことしやかに流れることもあった。一部のPTAや教育委員会は、インベーダーハウス(ゲームセンター)を不良の温床として監視。小中学生を立ち入り禁止にするほどの過剰な反応も起きた。

しかし、当の西角さんは、インベーダーブームを他人事のようにひょうひょうと

＊27　LSI
Large Scale Integration　ICのうち素子の集積度が1000〜1万個のもの。

＊28　アセンブリ言語
コンピュータの頭脳であるCPUが唯一理解できるマシン語を、直接翻訳したプログラミング言語。CPUの種類に依存しており習得は難しいが、ハードの能力を引き出す高度なプログラムを組みやすい。



DREAMS© *Nishikado Tomohiro*

語り、あっけらかんと笑い飛ばす。決してブームに陶酔せずに、客観性を保ちつづける。それが彼のクリエイターとしての矜持だったのだろう。

――『スペースインベーダー』って、完成した直後の社内の評価は低かったそうですね。

西角　ええ、開発課内と営業課内で評価があって、開発の中での評価は良かった。「ちょっと、トイレに行ってくる」って言ったまま『インベーダー』に夢中になってスタッフがずーっと戻ってこないなんてこともありました。これは嬉しかったんだけど、営業は駄目だって言うんだよね。「最後まで遊べない」と。後に内覧会があって、ゲームセンターのオペレーターにも評判悪かったんですよ。難しいって。たしかに『インベーダー』は、プレイヤーの砲台を狙って攻撃してくるし、自陣まで踏み込まれるとゲームオーバーになってしまう。当時としては難しいゲームだったんですよ。昔のゲームは下手でも3分は遊べるんです。でも『インベーダー』は放っておくと、5秒もしないうちにやられちゃう。だから、評価が低かったわけです。ショーで一般に発表されたんだけど、同時期に『ブルーシャーク』[*29]（78年）っていうゲームがあって、『インベーダー』はサブになっちゃった。

――インベーダーブームが巻き起こるのは、それからどれくらいしてからなんですか。

西角　営業の評価が良くないので、あまり期待してなかったんです。ところが設置してから1～2ヵ月ぐらい経った頃、社長が「なんか『スペースインベーダー』ってゲームがちまたで人気みたいだよ」って。もう、その後は大騒ぎ。

＊29　ブルーシャーク
78年、タイトーより発表。プレイヤーはダイバーとなり、制限時間内に鮫やタコ、カジキなどを撃つ。マイクロプロセッサを使用していた。

＊30　ナゴヤ撃ち
『スペースインベーダー』では、自陣までインベーダーに攻め込まれるとゲームオーバーとなる。しかし、自陣に踏み込む直前のインベーダーの攻撃は、プレイヤーの操る砲台に対してなぜか無力化する。これはプログラムミスから起こった現象。そこで、わざとインベーダーを自陣ぎりぎりまで引き付け、相手の攻撃を無力化したところを反撃するというテクニックが編み出される。名古屋で生まれたテクニックだから、ナゴヤ撃ちというらしい。

——ブームが起こって、いろんな攻略法が流布しましたよね。たとえばナゴヤ撃ち[*30]といったテクニックがありました。

西角　ナゴヤ撃ちは、プレイヤーの方に発見されるまでは、社内の誰ひとり知らなかった攻略法なんですよ。あの最下段のインベーダーの攻撃が無力化する[*31]っていうのはプログラムミスなんですよね。ある日、15万点とか18万点を出す[*32]人がいましてね。その人のプレイをよく見てみると最下段のインベーダーの弾が砲台をすり抜けているわけです。あれはインベーダーの少し手前から、弾が発射されるようにプログラムしたせいなんですよ。あと、インベーダーの上空を飛ぶUFOの得点[*33]はランダムにしようと思っていたんです。でも、乱数を使うのは骨が折れそうだったんで、やめてプレイヤーの砲台が発射した弾数と規則性を持たせたんですね。ところが、その規則性をあっけなく発見されてしまった。これにはびっくりしましたよ!

——レインボー[*34]なんて技もありましたね。

西角　あれは前列のインベーダーのサイズが少し大きいから。インベーダーが動くたびに、キャラクターをどんどん上書きしているんですけど、インベーダーが残り1匹になって速く動き始めると、消しきれなくなる。それで前列のインベーダーが残り1匹になった時に、キャラクターの線が残ってしまうわけ。たまたま、その線が虹、レインボーに見えたんですよね。何度もテストプレーをするんですけど、まさか前列のインベーダーだけが生き残るなんて、私は予想していなかったから、チェックしきれなかったんです。普通に遊んでいれば、前の大きいインベーダーから順番に倒していくんだから。予想外の遊び方から、生まれた現象なんだよね。

＊31　最下段のインベーダーの攻撃が無力化する
『スペースインベーダー』では、自陣までインベーダーに攻め込まれるとゲームオーバーとなる。しかし、自陣に一歩踏み込む直前のインベーダーの攻撃は、プレイヤーの操る砲台に対してなぜか無力化する。これはプログラムミスから起こった現象。そこで、わざとインベーダーを自陣ぎりぎりまで引き付け、相手の攻撃を無力化したところを反撃するというテクニックが編み出される。

＊32　15万点とか18万点
最初、『スペースインベーダー』の得点表示は4ケタだけだった。しかし、あまりにも高得点を取る達人が登場したために、後期に生産された『スペースインベーダー』の得点表示は5ケタに変更されている。

＊33　UFOの得点
インベーダーの上空に登場するUFOを、ゲーム開始後23発目の弾丸で撃ち落すテクニック。最高得点の300点を取ることができる。

――そのミスが、いろんな噂となりテクニックとなり、あちこちでささやかれるようになったのは面白い現象ですよね。ああいう攻略法っていうのは、何か本に載ったんですか。

西角　うーん、どうだったかな。

――日本で『ゲームセンターあらし』[*35]という漫画が生まれましたが、『スペースインベーダー』はアメリカでもブーム[*36]になりましたよね？

西角　『スペースインベーダー』は日本よりもアメリカで人気があったんじゃないでしょうかね。アタリにも移植されたたし。

――コピーの問題とか類似品[*37]も多く出て。

西角　そういえば、任天堂にもありましたね。まったくのコピーじゃなかったけど。

――セガもありました。

西角　あと、どっかもあったね。3種類ぐらいあった。

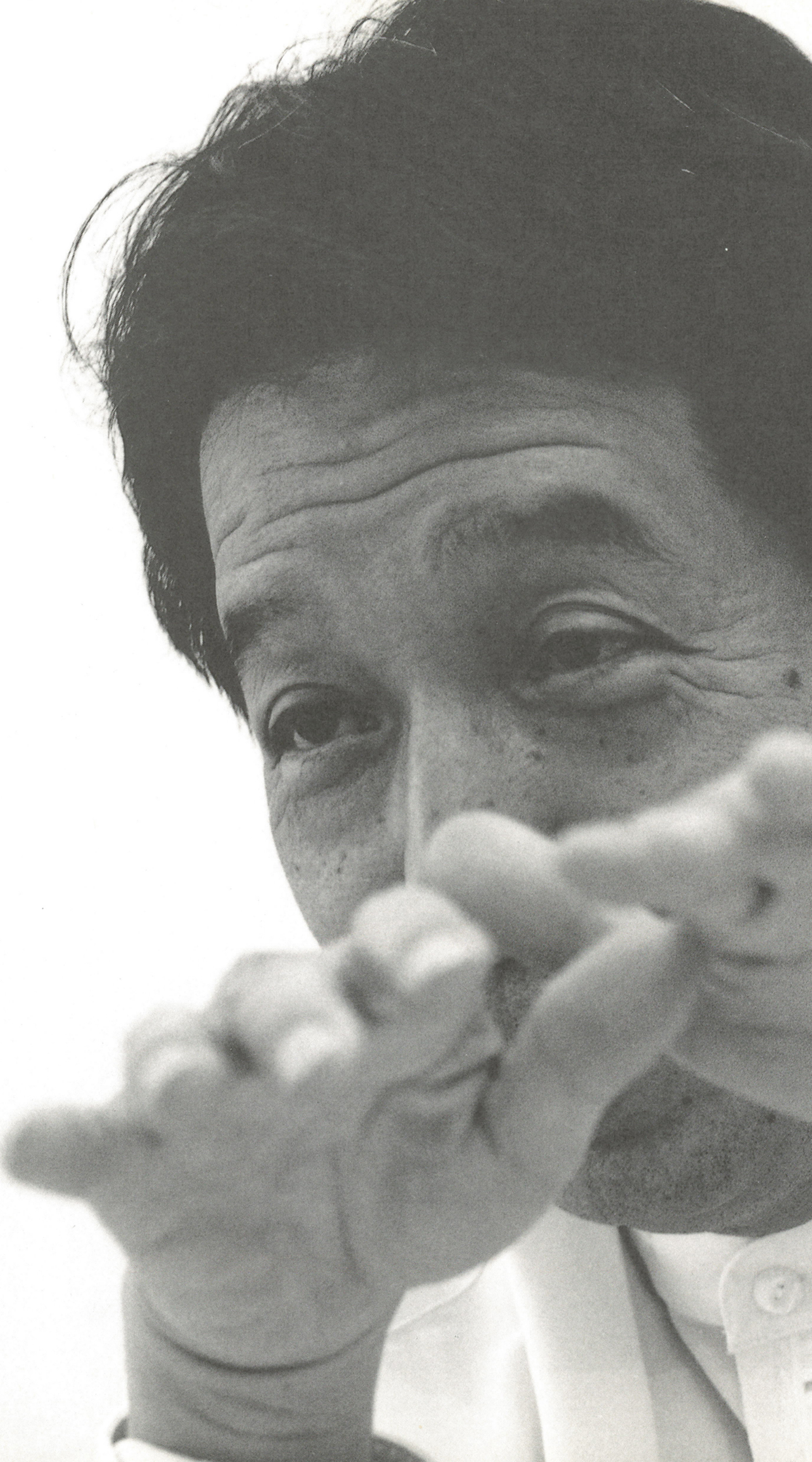
――最終的には訴訟も起こしている。でも、それがゲームの著作権という考えにつながった。

西角　タイトーの本部としては自慢でしょう。[*38]ゲームが著作権の対象物として裁判所に認められたって。

＊34　レインボー
一番下の大きなインベーダーだけを残し、ほかのインベーダーをすべて倒すと、大きなインベーダーの動きが素早くなる。その動きが、残像となり尾を引き、あたかも画面に虹がかかったかのように見える、というテクニック。ちなみに大きなインベーダーだけを残すことは、至難の業。

＊35　ゲームセンターあらし
すがやみつる著による熱血ゲームマンガ。超天才テレビゲームプレイヤーの小学生「あらし」が『スペースインベーダー』や、様々なゲームに挑戦する。ここでナゴヤ撃ちも紹介された。

＊36　アメリカでのブーム
アメリカでも『スペースインベーダー』は人気だった。アメリカで製造権を持っていたミッドウェイ社は、6万台を製造した。アタリＶＣＳ（Video Computer System）という家庭用ゲーム機にも『スペースインベーダー』は登場し、アタリＶＣＳは１４００万台も販売された。また、『ディスコ・スペースインベーダー』という曲も作られ、これもヒットした。



「ゲームはもういいか」過ぎたブームの功罪。

　宴の終わりは、あっという間にやってきた。『スペースインベーダー』の人気は1年程度で沈静化していった。その減速の理由は、コピー品がたくさん出回りすぎたこと。そして過剰なインベーダーブームに便乗し、ライバルとなるゲームメーカーが乱立したこと。その混沌に飲み込まれたタイトーと『スペースインベーダー』は、流れからはじき出されてしまう。現在のゲーム制作者たちの多くが「インベーダーでテレビゲームに目覚めた」というが、その役目を終えた侵略者たちは、次なる戦いにはすぐに向かえなかった。

——インベーダー以降はどんな活動を？

西角　『スペースインベーダーパートⅡ』[*39]（79年）も作ったんですけど、その後は、あまりいい思い出がないんですよ。あの後に『ギャラクシアン』[*40]（79年・ナムコ）のように何色ものカラーがついたキャラクターが登場するゲームが続々出てきましたよね。でも、『インベーダー』の基板がたくさんあったんで、その基板を使って何か新しいゲームを作ってくれないかと頼まれたんです。それで『バルーン・ボンバー』[*41]（80年）を作ったり。あれはゲーム性はあっても、グラフィックとしては幼稚じゃないですか。情けなかったですよ。キャラクターにたくさんの色を載せられないんだから。

——基板があまってしまった。インベーダーが売れすぎた功罪ですか。

＊37　類似品
完全なコピーというわけではないが、アレンジされたものとして『スペースフィーバー』（任天堂）、『スペースインヴィンコ』（セガ）などがあった。基板をコピーするメーカーも後を絶たず、タイトーは79年にコピー業者を東京地裁に提訴する。

＊38　ゲームの著作権
79年に、東京地裁へコピー業者を提訴したタイトーは、82年12月6日に「プログラムは、その作成者の独自の学術的思想の創作的表現で、著作権法上の著作物である」という判決を得る。テレビゲームが著作物と認められた初めての判決である。

＊39　スペースインベーダーパートⅡ
79年、タイトーより発表。『スペースインベーダー』の続編。分裂するインベーダーや点滅するUFOなどが登場する以外は、基本的には前作と変化はない。すべてのインベーダーを撃破すると、UFOがSOSを発しながら逃げていく演出が加えられていた。

西角　そのうち、後輩も増え、役職もつき。そうなるとなかなか新しいのができないものなんですよ。それから2年はゲームをやってましたけど、その後はゲームはもういいか、って。別の部署に移ってギターを弾くアミューズメントロボット[*42]の開発とか、カードシステム[*43]っていう、ゲームセンターでプリペイドカードを入れるっていうシステムを考えてました。まだ、テレホンカードもない時ですよ。早すぎて定着しませんでしたが。後は電子カラオケ[*44]。エレクトーンの音源を買ってきて、電子音でカラオケ作ったりとか。

――カラオケまで！　オーディオ出身のせいか、音楽モノが多いですね。

西角　今は通信カラオケってありますけど、当時は音響カプラ[*45]の時代だったんですよ。でも、それで何とかデータを送れないかと思ってね。いろいろ試行錯誤しました。あと、ファミコンが出る前に家庭用ゲーム機を企画したんですよ。アメリカのチップを使っていたので、セガのSC3000[*46]と同じチップを使っていました。ボツになりましたけど。

「昔のゲームを振り返ってみるとアイデアが湧いてくる」新しい船出、ドリームス設立。

テレビゲーム機が一家に1台という時代になり、年間1000タイトル以上もの新作テレビゲームが発表されるようになった90年代。西角さんはタイトーから独立し、自分の会社を作る。それは、自分の作りたいものを作るというシンプルな欲求に突き動かされた行動だった。その新会社名は「ドリームス」。彼の思いは、社名

＊40　ギャラクシアン
79年、ナムコより発表。曲線を描きながら、旋回し攻撃してくるカラフルな敵を、宇宙船で撃ち落とすシューティングゲーム。美しい宇宙空間や、カラフルな敵は『スペースインベーダー』の正統後継者という感じ。

＊41　バルーン・ボンバー
80年、タイトーより発表。風船にぶら下がった爆弾を、列車砲で撃ち落とすシューティングゲーム。線路に爆弾が落ちると、列車砲の動ける範囲は狭まってくる。インベーダーの基板を使っていたため、ゲームセンターの店員はROMを差し替えるだけで『スペースインベーダー』から『バルーン・ボンバー』に替えることができた。

＊42　ギターを弾くアミューズメントロボット
83年から、タイトーはゲームマシンの開発で培った技術を使って、ロボット開発を始める。83年から84年にかけて、電通大の梶谷研究室との共同開発により、弦楽器や管楽器を演奏するロボットを完成させる。

に込められている。

――タイトーでは、それからゲーム作りはしなかったんですか。

西角　平成元年、家庭用ゲーム機ソフトを作りました。スーパーファミコン用のソフト。その頃は課長だったから、実際作業はしてないですね。『人生劇場』や『究極ハリキリスタジアム』とか。プレイステーションまでやりましたね。立場はプロデューサーで管理職ですから、実際作るのは下のスタッフです。だんだん自分でゲームを作りたいなあと思って。それで辞めたんですね。

――ドリームスの設立はいつ？

西角　97年です。自分で企画してタイトーさんに持ち込んで。『ぽっぷんぽっぷ』[*47]っていうゲームを企画とプログラマーの立場で作ったんです。2年ぐらい、ひとりでやりました。今は限界があるんで、プログラムできる人間を入れて全員で15人ぐらいで。でも、結果的に管理職になって、また制作にタッチできなくなってしまった。さらに厳しいのはお金の管理もしなくちゃいけない。でもまあ、最終的な権限は私にありますから、今は気を新たに仕事しています。

――独立されて、ご自分のゲームは作れてますか。

西角　今は趣味で子ども向けのゲームを作ってるんですよ。これは『マジックベル』[*48]っていうやつ。科学手品ですね。3つのベルのどれかに、果物が隠されている。それを当てるゲーム。この仕掛けもハーフミラーなんですけど。今はその第2弾『マジックハット』を考えている。このパテントを今申請しているんですよ。

＊43　カードシステム
84年、タイトーはゲームマシンへの「プリペイドカードシステム」をテスト導入する。テストされた場所は京都の河原町だった。

＊44　電子カラオケ
西角さんがアプローチしたのは、MIDIデータ（音楽演奏プログラム）を通信で送ることによって、その場でカラオケマシンに演奏させようとするものだった。

＊45　音響カプラ
電話の受話器に直接接続して、データを送信する装置。だいたい、通信速度は300～1200bps程度。パソコン通信黎明期に使われた技術で、今はほとんど見ることがない。

＊46　SC3000
83年に発売されたセガのキーボード付きゲームパソコン。

――手品的な仕掛けとか、ミラーによる目の錯覚とか、昔取った杵柄ですね。

西角　そういうのが好きなんですよ。これをビジネスでって考えるとなかなか作れないでしょ。こういうのは、タネがばれちゃうと面白くないんですよね。ばれても面白いゲームにしないと。ショーに出したら、人集めにいいんじゃないかと。ワイワイ楽しんでもらえたら。

――ところで最近のテレビゲームに対して、どう思ってますか。

西角　ゲームってマニアが多いからマニアに受けないとちょっと駄目みたいですね。私、シューティング好きなんですけど、最近のシューティングなんて、ついていけない。今はできなくなって、見てるだけです（笑）。……最近、講演をたのまれて、昔のゲームの話をするんだけど、そういうところから新しいゲームの発想が湧いてくると思うんです。たとえば、『ブロック崩し』だって、たしかほかのゲームにルーツがあるんですよ。

――ドットを消すゲームも『パックマン』（80年・ナムコ）以前に、セガの『ヘッドオン』[*49]（79年）があったりしますもんね。

西角　今はだんだん原点も失われてきているから、そういう昔のゲームの歴史を調べてみると面白いですね。まだ、継承されていないアイデアってあるはずだから。

マエストロの横顔

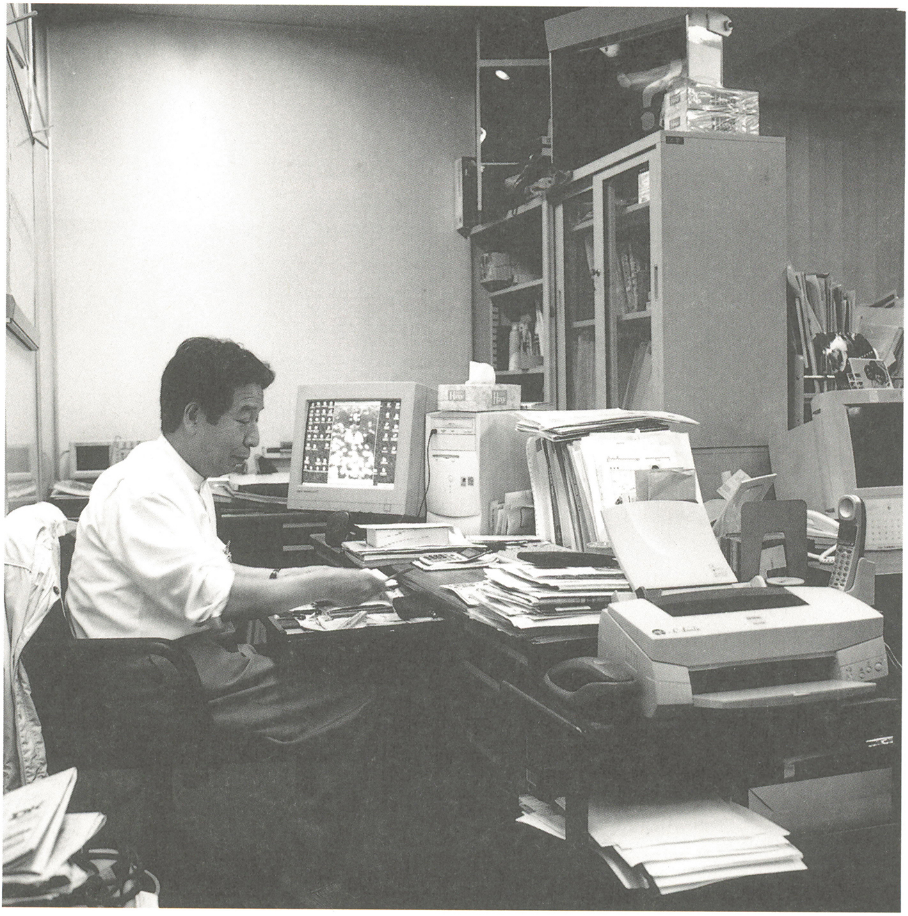
お話を聞いた後、撮影のため西角さんのデスクに行くと、そのまわりには段

＊47　ぽっぷんぽっぷ
97年、タイトーよりプレイステーション用ソフトとして発売。上空に浮かぶ雲に向かってカラフルな風船を打ち出し、同じ色を揃えて消していくシンプルなルールのパズルゲーム。

＊48　マジックベル
3つのベルの中のひとつに、果物が隠されている。それを当てるクイズ形式のエレメカ。

＊49　ヘッドオン
79年、セガより発表。クルマを走らせることにより、画面上に置いてある点（ドット）をすべて消すというゲーム。ドットをすべて消す発想は、『パックマン』に影響を与えた。反対方向に走る、敵のクルマに3回ぶつかるとゲームオーバー。

ボールで作られたエレメカの筐体がずらりと並んでいました。
「工作が好きなもんで、仕事の合間に段ボールをくりぬいて、ね」
西角さんは顔をほころばせながら現在企画中のエレメカを実演してくれました。タコ糸を引っ張ると、段ボールの切れ端で作られた仕掛けが動き出す。見栄えは決して立派なものではありませんが、ゲームの仕組みと面白さはしっかりと伝わってきます。
彼のデスクの横には、科学雑誌『ニュートン』のバックナンバーが並び、背中の壁には一面に科学技術年表が貼ってあります。なるほど、西角さんのテレビゲーム作りは、今のようにキーボードとモニターに向かってプログラムを打ち込む、頭脳労働的な作り方とは違う。ハンダゴテの熱で額に汗を浮かべながら、ＩＣを基板に埋め込むといった、文字通り手作りだったのです。
ゲームのアイデアを生み出すことは、発明に似ている。
そもそも「ゲーム」作りっていうのは、そんな泥くささの果てにあるもんじゃないのか。そんなことを感じさせてくれる、西角さんの横顔でした。



DREAMS© *Nishikado Tomohiro*

スピードレース

縦画面の中のクルマを操作し、ほかのクルマを抜いていくレースゲーム。当時はボリュームコントローラを使うゲーム機が主流だったが、『スピードレース』ではステアリングコントローラを採用。日本国内だけでなく、海外にも輸出され好評を博した。クルマの模型を操作して、スクリーンに映し出される道路を走るエレメカ『スーパーロード７』(70年・タイトー)に影響を受けたといわれる。

テレビゲームの技術躍進はレースゲームを見ればわかるといわれる。スーパーファミコンの『F-ZERO』、プレイステーションの『リッジレーサー』、ドリームキャストの『セガラリー２』。新しい家庭用ゲーム機が登場すると、ほぼ同時期にレースゲームが発売される。最先端の技術力をわかりやすくアピールするのに最適なのがレースゲーム。この流れを生みだしたゲームこそ、日本で初めてテレビを使ったカーレースゲーム『スピードレース』だった。

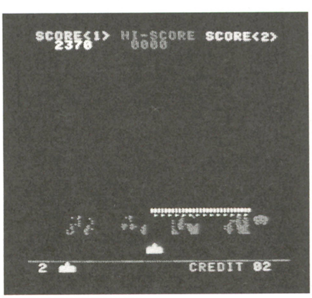


1974年発表
アーケードゲーム
発売元／タイトー

スペースインベーダー

右に、左に移動しながら徐々に自陣へと向かってくるインベーダーを撃破するシューティングゲーム。インベーダーの数は１画面に55匹。残りの数が少なくなってくると、徐々に動きが速くなる。最後の１匹になると高速で移動し、その１匹を見事に狙撃できると１面クリア。再び55匹が現われ、ゆっくりと動き出す。この緩急効果がゲームに緊張感を与え、プレイヤーを飽きさせなかった。このゲームのルーツは『ブレイクアウト』。動かないブロックを、動くインベーダーに置き換え、砲台で弾を狙い撃つというゲーム性に変えた。

ボタン操作からジョイスティックへ。モノクロからカラーへ。アップライト筐体からテーブル筐体へ。細かくマイナーチェンジを繰り返した『スペースインベーダー』は大ブームを起こした。そのブームは「テレビゲームはとてつもない没入度と常習性を持つということ、そしてテレビゲームは売れるということ」を証明したのだ。



1978年発表
アーケードゲーム
発売元／タイトー

西角友宏　作品集

1973年
サッカー
アーケードゲーム　発売元／タイトー

1974年
スピードレース
アーケードゲーム　発売元／タイトー

1975年
ウェスタンガン
アーケードゲーム　発売元／タイトー

1976年
インターセプター
アーケードゲーム　発売元／タイトー

1977年
フィスコ400
アーケードゲーム　発売元／タイトー

1978年
スペースインベーダー
アーケードゲーム　発売元／タイトー

1979年
スペースインベーダーパートⅡ
アーケードゲーム　発売元／タイトー

バルーン・ボンバー
アーケードゲーム　発売元／タイトー

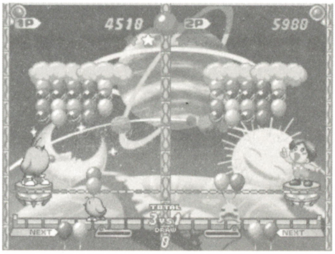
1980年
ルナレスキュー
アーケードゲーム　発売元／タイトー

1998年
ぽっぷんぽっぷ
プレイステーション版ソフト　発売元／タイトー

ぽっぷんぽっぷ

上空にふわふわと浮かぶ雲に向かって色とりどりの風船を打ち上げ、同じ色を3つ集めて消していくパズルゲーム。空に向けて風船を狙い撃つというシューティングゲームの面白さと、空に浮かぶ風船と打ち上げる風船の色を揃えるというパズル要素をうまく掛け合わせている。タイトーの人気キャラクターを使って対戦ができ、かわいらしい雰囲気が全体を包み込んでいる。

西角友宏のゲームはシンプルだ。画面をひと目見た瞬間に、ルールがわかり、ゲームの遊びかたがわかる。エレメカ、アーケードゲーム出身の彼が作るゲームは、とっつきの良さが最大の特徴だ。決してアイデアだけに走ることなく、また技術だけに走ることなく、わかりやすさを追求すること。そのバランス感覚こそが、ゲーム制作者として欠かせない才能なのだろう。本作は西角友宏の現役復帰作。日本のゲームの産業を生んだ技術者は、まだまだ老いてはいない。これからの活躍を応援したい。



1998年10月22日発売
プレイステーション版ソフト
発売元／タイトー

岩谷　徹

Iwatani Toru

1955年1月25日生まれ。東京都目黒区出身。
77年東海大学工学部卒業。
同年中村製作所（現・ナムコ）入社。

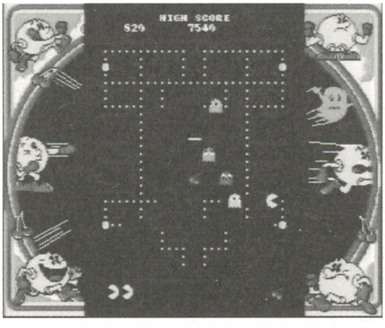




2000年は『パックマン』の誕生20周年だった。
日本では『パックマン』シリーズの最新作が制作され、全国のピザショップでは、パックマンをかたどったピザが発売された。アメリカからは、99年7月に全256面をパーフェクトクリアし、世界最高得点を記録したばかりのビリー・ミッチェルという全米最高のゲームの達人が来日。パックマンの20周年を祝った。

黄色いゲームアイコン、パックマン。
世界中で愛され、いまだに遊ばれ続けている傑作だ。

4匹のモンスターに捕まらないように、迷路状になっている通路にちりばめられたクッキー（ドット）をパクパク食べつくす。パックマンとモンスターの追いかけっこゲーム。画面の四隅には、パワーエサと呼ばれる大きな玉があり、これを食べると、モンスターとパックマンの立場は逆転。逆にモンスターを追いかけて食べてしまうことができる。シンプルなルール、シンプルな操作。それは20年経った今でも輝きを失っていず、スリリングだ。
このゲームを作ったのが、岩谷徹さん。彼は「食べる」という本能を、ゲームのテーマに取り込んだのだという。その試みは見事に、普遍の面白さを生み出すことに成功したというわけだ。
田舎のホテルなどに行くと、古びた『パックマン』のテレビゲーム機が置いてあったりする。そこに100円玉を放り込んだ瞬間、昔と変わらないゲームの世界が始まるのだ。



写真はプレイステーション版
『ナムコミュージアムVol.1』より

「野球ですか？　ジャイアンツは大嫌いです。好きなチームはスワローズ。僕は強いところは大嫌いなんです」
語り口は静かだが、力強い反骨精神。
テレビゲームを代表するポップアイコン『パックマン』を生み出した岩谷徹さんは、雑談中、ふいに真面目な表情になってそうつぶやいた。
「敵を殺さない」ゲームデザイン。「ボタンを使わない」ゲーム操作。彼の作るテレビゲームは、いわゆる『スペースインベーダー』以降の、暴力的なゲームのありかたとは違う。だからといって、単なるアンチやカウンターではなく、ポップでキュート。世界中の人々が支持するような大衆性と普遍性に満ちていた。
「ブランドの服も嫌いなんですよ。家で普段はジャージですし。このスーツも（と言って自分のスーツを指す）そんなに高くないものですし」
世界中で愛されている『パックマン』を作った制作者は、横浜のナムコの研究所の一室で、静かに笑った。
大ヒットゲームを作ったからといって、岩谷さんは自分の姿勢を崩すようなことは決してしない。もしかするとナムコがビッグメーカーとなり、ジャイアンツのようになってしまったことに一番戸惑っているのは彼なのかもしれない。

NAMCO© *Iwatani Toru*

「住居不法侵入。それが最初の大仕事だったかな」ナムコで最初のテレビゲームデザイナーの誕生。

「肥溜めに落ちた(笑)」

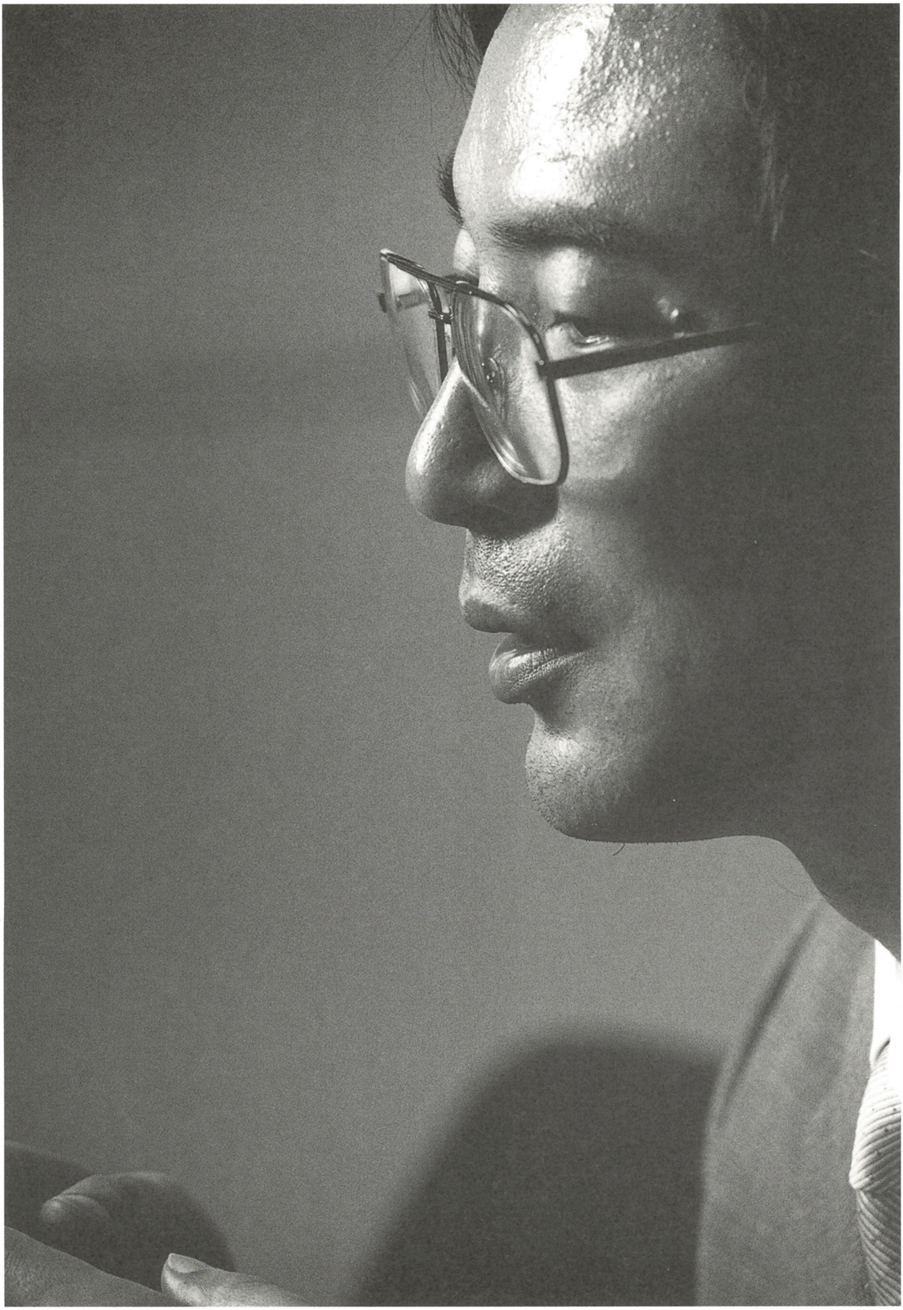
東京、秋田、盛岡、仙台、東京と父親の仕事の関係で子どもの頃から、いろいろな地を転々としていた岩谷さん。彼が初めて東北に引っ越した時に、受けた手痛い洗礼がこれだったという。足が速くていたずら好き。詰め襟のカラーを刻んで鉛筆キャップに詰め、点火してロケットのように飛ばしたり、学生運動でデモ隊に参加したり。ベルボトムのジーンズにゲタを履き、渋谷のボウリング場でピンボールに夢中になっていた高校時代を経て、NHKの技術者だった父の影響で通信工学を学びに大学へ。そこで電気抵抗、電子回路、変圧器を研究していたことで、中村製作所(現、ナムコ)への道が開かれる。

――大学で電気を勉強した岩谷さんが、遊園施設の設備会社だった中村製作所[*1]を就職先に選んだ理由っていうの何ですか。

岩谷　あまり、何かを作りたいというのはなかったんですね。ただピンボール[*2]が好きで、会社に入ったらピンボールを作れるのかな、って。で、運良く開発部に決まって「私はピンボールが好きで、ピンボールを作りたいんですけども」って言ったら、「ウチはピンボール作ってないよ」と。就職前に下調べなんかしてなかったからね。

＊1　中村製作所
1955年、デパート屋上の遊園施設の製造会社として、中村製作所の歴史は始まる。72年からnamcoというブランド名を使い始め、77年にナムコに社名を変更。

＊2　ピンボール
ピンボールの歴史は古い。ルイ16世とマリー・アントワネットが出席した1777年の野外園遊会に、ルイ16世の弟が持ってきた『バガテル』が、ピンボールの原型といわれる。1937年、米バリー社のデザイナーが、アメリカンポップアートのようなイラストを背景に描きこんだことで、ピンボールは一躍大人気となる。岩谷さんは「銀色の球がフリッパーに当たって、跳ねる物理的な動き」に魅せられたという。



NAMCO◎*Iwatani Toru*

――いきなり壁にぶつかって。じゃあ、ナムコに入ってどうしていたんですか。

岩谷　当時、『F1』[*3](76年)っていうエレメカ[*4]がありまして、それは世界的にも日本的にも大ヒットしたんです。でも、そのコピー品を作る悪いメーカーがあったんですよ。要するにマシンを1台買ってきて、同じ部品を集めて大量に作って安く流しちゃう。で、ナムコとしては裁判をしてそのメーカーを訴えるんだ、と。不正競争防止法ってヤツですね。そのためには裁判資料がいる。だから、コピー品を大量に保管している倉庫に忍びこんで、証拠写真を撮ってこいってことになって。ところが、忍びこんだ先で管理人に通報されちゃって、住居不法侵入。指紋まで採られましたよ。それが最初の大仕事だったかな(笑)。

――ハハハハハハ。当時は、コピー機も多かったでしょうから、大変だったでしょう。最初にゲームを作ったのはそれから？

岩谷　その事件の後、自分で企画を出したんです。それがピンボールを題材にしたゲームでした。入社当時、ナムコはアメリカのアタリ[*5]のテレビゲームを輸入して販売してたんです。だから、故障基板が届いたら、悪いIC[*6]を取り換えるっていう作業を自分たちでやっていました。それで、ビデオゲームの取り扱いに慣れてたんですね。そうすると自分の会社でもオリジナルのテレビゲームを作りたくなる。その気運が高まってピンボールとブロック崩しの合わさったようなテレビピンボールを作ったんです。ナムコのテレビゲーム1号機、『ジービー』[*7](78年)ですね。企画と絵を私が担当して、プログラムは、今は執行役員になっている石[*8]村(繁一)がやりました。

――『ジービー』から後、いろいろなテレビピンボールシリーズが続いていま

＊3　F1
76年、ナムコより発表。座席とハンドルの付いた大型ドライブシミュレーター。

＊4　エレメカ
ナムコが最初に作ったエレメカ(テレビを使わないコイン式のゲーム機)は、潜水艦から敵艦を魚雷で攻撃する『ペリスコープ』(65年)。テレビゲーム第1弾『ジービー』の13年前だ。

＊5　アタリ
74年、ナムコは米アタリ社の日本法人アタリジャパンを買収し、アタリのゲームをいち早く日本に届ける役割を果たした。85年、ナムコはアタリ社の業務用テレビゲーム機の開発・製造部門を傘下におさめ、アタリ・ゲームズを設立した。

＊6　IC
Integrated Circuit　集積回路。トランジスタや抵抗、ダイオード、コンデンサなどを集めて基板に装着し、様々な機能を持たせた電子回路のこと。

すね。あれも全部岩谷さんですか。

岩谷　ええ。『ジービー』が出て、それから『ボムビー』[*9](79年)、『キューティーQ』[*10](79年)、ここまでがテレビピンボールで、そのあとが『ナバロン』[*11](80年)。その次に作ったのが『パックマン』(80年)です。

――テレビピンボールシリーズから突然、『パックマン』っていうのが不思議ですね。何か、違うゲームを作ってみようと思うきっかけがあったんですか。

岩谷　当時のゲームセンターやアミューズメントセンターに来ているのは、男の子ばっかりだったんですね。で、女の子を惹きつけたいという思いが強くあって、かわいいキャラクターを出してみようと思ったんです。『キューティーQ』で、かわいいキャラクターをデザインしました。テケテケ歩くから、私たちはウォークマンって呼んでたんですけどね。

――そういえば、『キューティーQ』には『パックマン』のモンスターに似ているキャラクターも出ていますよね。あのデザインもすべて岩谷さんの手によるものなんですか。

岩谷　そうです。

――いわゆるキャラクターデザインってことになるんでしょうけど、絵は得意だったんですか。

岩谷　何もやってないです。描けるのはオバQとか。教科書にパラパラマンガをよく描いていましたね。とくに絵が好きだという子どもではなかったです。

――じゃあ、グラフィックを始めたのは、ホントにナムコに入ってから……。

岩谷　そうですね。でも簡単な絵でしたから、誰でもできますよ。ドットで打つ

＊7　ジービー
78年、ナムコより発表。ピンボールと『ブレイクアウト(ブロック崩し)』の要素をあわせたナムコのテレビゲーム1作目。『ブロック崩し』のように、パドル(ラケット)をボリュームコントローラで左右に動かして球をはじき、ブロックやバンパーに当てる。『スペースインベーダー』ブームのあおりを受けたせいか、1万台を売り切ったところで人気は止まってしまった。

＊8　石村繁一
現ナムコ執行役員。彼が『ジービー』のコンピュータ基板の設計とプログラムを担当する。岩谷さんの1年先輩。ナムコ最初のテレビゲームは若手スタッフだけで作られたのだ。

＊9　ボムビー
79年、ナムコより発表。前作『ジービー』の続編としてピンボールとブロック崩しの要素をあわせたナムコの2作目のテレビゲーム。画面の中央にある「namco」の文字にボールを当てると色が変わり、色をそろえるとボーナス点が入るなど、様々な要素が追加されている。

わけですが、凝るところといえば、せいぜいチェリー[*12]の輝きの点だけですからね。

「女の子なら食べることは好きだろうし」パックマン誕生秘話。

『パックマン』が誕生したのは80年。任天堂の携帯ゲーム、ゲーム&ウォッチ[*13]とパズル玩具ルービックキューブ[*14]がちまたで大流行していた頃だった。その中で『パックマン』のカラフルでポップなデザインと、シンプルなゲーム性は子どもから大人まで、男女を問わず受け入れられる。そして業務用ゲームとしては『スペースインベーダー』(78年・タイトー)、『ギャラクシアン[*15]』(79年)に次ぐ、10万台出荷をたちまち記録するのだった。

――『パックマン』の発想っていうのは、前作『キューティーQ』のように、やはり女の子にウケるところから。

岩谷　そうです。女の子でもできるゲームということで、キーワードを探していて。まあ「食べる」という言葉はどうかな、と。女の子なら食べることは好きだろうし。当時はエイリアンを殺すような殺伐としたシューティングゲームが多かったので、その逆を探してみたんです。

――テレビゲームのアイデアを「動詞」から発想していたわけですね。

岩谷　ええ。アイデアを練る時は動詞から考えるんですよ。動詞から発想してキ

＊10　キューティーQ
79年、ナムコより発表。ピンボールとブロック崩しの要素をあわせた『ジービー』続編。全体的にかわいらしいキャラクターがちりばめられ、よりカラフルになっている。岩谷さんのポップなデザインセンスを感じる一本。

＊11　ナバロン
80年、ナムコより発表。画面の外周をまわる戦車を操作して、中央にある敵要塞を破壊するシューティングゲーム。岩谷さんが唯一手がけた、操作にボタンを使うゲーム。

＊12　チェリーの輝きの点
『パックマン』のキャラクターはすべて16×16のブロックに色をつけることによって表現されていた(ドット絵)。チェリーの輝きとは、実の部分を模した真っ赤なブロックの中に配置された4ブロックの白色部分。この白いブロックが、光のように見えることでチェリーの丸さが表現されているというわけ。

ャラクターをイメージし、次にゲームのルールを構成するパターンを取るんです。

――もはや伝説となっていますが、パックマンのデザインはピザから生まれたといいますよね。あれは本当ですか。

岩谷　もう伝説となっているので、それで押し通しています。[*16]「ピザの一片を取ったらパックマンに見えた」と(笑)。

――今見ると『パックマン』の色合いはすごくポップで、鮮やかですよね。迷路が透明なブルー、モンスターがカラフルで、パックマンが黄色。画面全体のカラーリングも岩谷さんによるものですか。

岩谷　そうですね。迷路が線画になっているのは、迷路の壁を意識させたくなかったんです。だから、透明感のある壁なんですよ。あと、最初はね、敵モンスターはすべて赤だったんですよ。でも、女の子向けなのだから、なるべくカラフルなモンスターにしよう、と。それで、色合いをサンリオピンクと赤とオレンジと青にしたんです。ところが中間発表で社長に見せたら、「どれが敵だかわからん。敵は全部赤にしろ」って命令が下って。最終的に社内アンケートをとって、カラフルモンスターと赤の一色モンスターとどっちがいいですか、って聞いたら圧倒的にカラフルモンスターが多かったんです。

――追いかけっこの舞台となる迷路はどんな風に作っていったんですか。

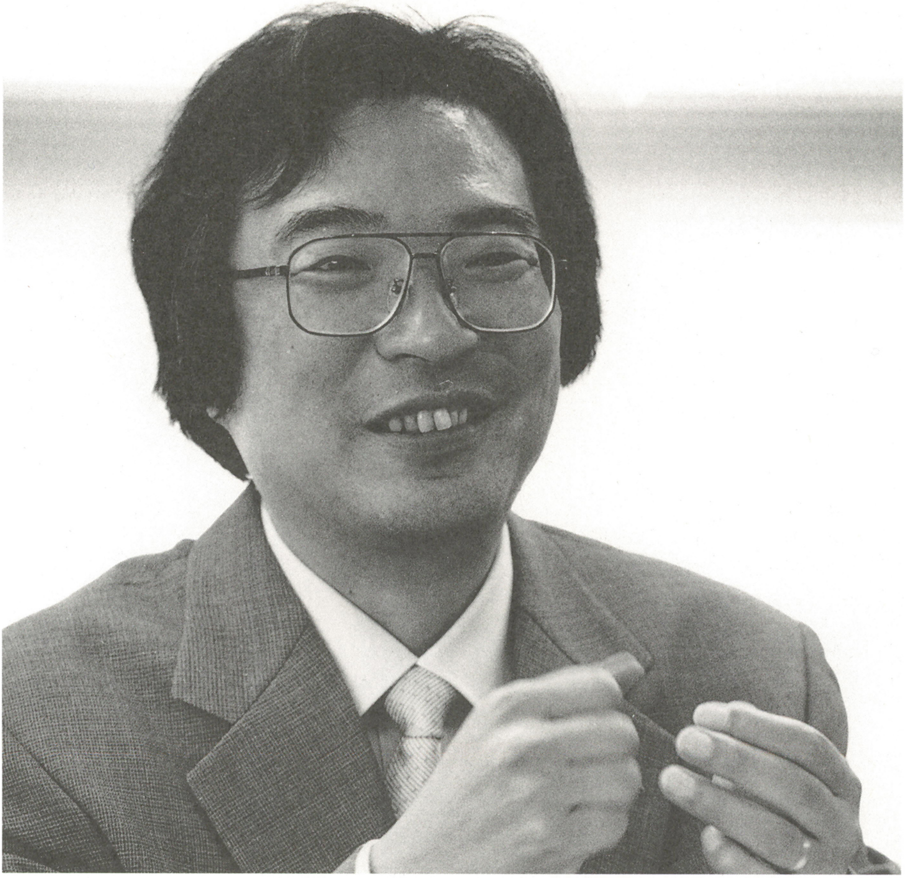
岩谷　迷路っていうと「迷う路」ですけど、あれは迷路じゃないんですよね。パックマンとモンスターの通る道を制限したくて、結局ああいう図面になった。壁と通路がないと、追いかけっこにならないんですよ。

――追いかけっこのテンポのよさは絶妙でしたよね。

＊13　ゲーム&ウォッチ
80年に発売された、任天堂のデジタル時計つき携帯ゲーム。30種類以上が発売され、大人気となった。ちなみに今の家庭用ゲーム機についているコントローラの方向キー(十字キー)を初めて採用したのは、このゲーム&ウォッチ。その技術は任天堂の実用新案。

＊14　ルービックキューブ
80年にツクダオリジナルより発売された立方体パズル。ブロックを回転させることによって、色をそろえていく。発案者はハンガリー芸術工学アカデミーのエルノー・ルービック博士。

＊15　ギャラクシアン
79年、ナムコより発表。曲線を描きながら、旋回し攻撃してくるカラフルな敵を、宇宙船で撃ち落とすシューティングゲーム。制作者はナムコの沢野和則。後に彼はレーシングゲーム『ポールポジション』を制作する。岩谷徹さんと並ぶゲームデザイナーとして評価が高かった。



岩谷　『パックマン』は最初、あのスピードじゃなかったんです、もっとのろかったんです。でも、何か面白くないな、と。完成して、デバッグ[*17]する時に倍速で動かしてみたんですね。倍のスピードにすれば、検査が早くできるからと思って。ところが、倍速にした方が面白かった。それで速くしたんです。

――モンスターとパックマンとの速さの違いというのが、実にいいバランスでできていると思うんです。モンスターが微妙に速く動いて、じりじりとパックマンが追いつかれる感じ。あれがまた、楽しい。

岩谷　エサを食べてると、パックマンの動きが通常より遅くなるんですよね。あとチェリーとかフルーツの出る場所や、ワープトンネル[*18]に入るとモンスターの動きが遅くなるんです。ズズズ効果と呼んでいたんですけど、ああいう動きの緩急もいろいろつけてみました。

――ズズズ効果ですか。そういう細かいモンスターの動きのアクセントが味になっているんでしょうね。あのモンスターたちには性格づけもあるんですよね。追いかけ、待ちぶせ、おとぼけ……。

岩谷　モンスターの動きのポイントは波状攻撃です。モンスターにはホームポジションがあって、最初は巣から出るんですが、最終的に迷路の四隅に向かうんです。それから、パックマンを囲むようなアルゴリズム[*19]で攻撃してくると。でも攻撃ばかりじゃつらいんで、たまに四隅に戻るようにしたんです。そういう波状攻撃の味付けをしました。

――パワーエサを食べたら一気に逆襲っていうのは、何か『トムとジェリー』[*20]的な発想を感じますが。

＊16　ピザの一片を取ったらパックマン
有名なパックマン誕生のエピソード。『パックマン』を制作中の岩谷さんが、丸いピザの一片を食べた時、ピザの形から『パックマン』のキャラクターデザインを思いついたという。『パックマン』の「食べる」というモチーフにふさわしいエピソードだ。

＊17　デバッグ
ゲームソフトにプログラムミス（バグ）がないか、チェックすること。何度も様々なパターンでプレイを重ねて、チェックすることが多い。

＊18　ワープトンネル
パックマンの迷路の中央にある抜け道。画面の右端から入ると、反対側の左端に現われ、左端から入ると、右端に現われる。モンスターに追い詰められたパックマンも、このワープトンネルを上手に使えば命拾いすることがある。

＊19　アルゴリズム
コンピュータの命令を並べ、目的の処理を行なうための手順。アルゴリズムのチューニングしだいで、映像表現や操作感、ゲームバランスが、がらりと変化する。プログラマーの腕の見せどころとなる部分である。

岩谷　ポパイですね、ホウレン草の。

――アーケードゲームにはロケテスト[*21]があるといいますが、『パックマン』もしたんですか。

岩谷　しました。私はゲーム作りにおいてユーザーの観察が一番大切だと思っているんですね。だから、1週間くらい、短いですけど、キッチリと張りついて見てました。それで難易度を変えたりして。

――コーヒーブレイクというか、途中でパックマンのアニメーションが入りますよね。あれも味だと思うんですが、あそこも岩谷さんが？

岩谷　そうです。ゲームで苦しい目にあっていて、アニメを見てホッとする。あれを見たいと思ってもう1度やってもらえればと期待してました。

――アイデアを詰め込んで、制作していくにはどれくらいかかるものなんですか。

岩谷　今のプログラマーだったら、『パックマン』ぐらいなら1ヵ月でできちゃうんじゃないですかね。当時は1年と3ヵ月ぐらいかかりましたけど。

「ゲームには国境はないな、と」『パックマン』フィーバー。

『パックマン』の人気は国内はもとより、海外でもずば抜けていた。黄色いパックマンはゲームのアイコンとして、とくにアメリカで愛された。キャラクターグッズは450種以上。ハンナバーバラ社によりテレビアニメ化され、なんと最高視聴

＊20　トムとジェリー
ネコのトムとネズミのジェリーによるアニメマンガ。いつもジェリーはトムに追いかけられるが、もちまえのすばしっこさで、トムを撃退する。37年、W・ハンナとJ・バーベラのコンビによって誕生。40年に映画デビュー、日本では64年からテレビ放映がスタートした。

＊21　ロケテスト
ゲーム機を実際にゲームセンターに置いて、ユーザーの反応をチェックすること。ゲームの難易度を調整したり、人気を調査したり、様々なチェックポイントがある。

率56%を記録！　マンガや攻略本など数多くの書籍が軒並みベストセラーとなった。熱狂的なファンの中にはアンディ・ウォーホル[*22]もいたという。この思わぬヒットに驚いたのは、岩谷さんとナムコだけではなかった。アメリカのゲーム化販売権を持っていたミッドウェイ社もこのヒットを喜び、『パックマン』を表彰したほどだった。

――最初から売れそうな予感はあったんですか。

岩谷　あまりなかったですね。『パックマン』はハラハラドキドキさせるようには見えない、要するに直接的な刺激はないですよね。だから、そんなに群がってやるというイメージはなかった。

――じゃあ、どこがヒットの原因だったんでしょうね。

岩谷　やはり簡単なルール。レバー1本で遊べるから。操作が易しいゲームにしたかったから、いろいろ調整しました。たとえば、レバーの入力もなるべくスムーズになるように、角を曲がるちょっと手前でレバーを操作しても、うまくパックマンが曲がるようにしたり。クルマでいう、ブレーキペダルの遊びの部分みたいなもんですね。入力がちょっと早すぎても、遅すぎても、しっかり曲がれるように。なるべく女の子も遊びやすいように調整しました。

――ところで、出始めの頃の売れ行きというか、人気はどうだったんですか。

岩谷　日本ではコピー品もいっぱい出たんですけど、まあ中ヒットってところですかね。ただアメリカやヨーロッパでは大ヒットしましたね。

＊22　アンディー・ウォーホル
アメリカンポップアートの巨匠（1928〜1987年）。彼はパックマンを作品化リストに加えていた。だが、残念ながら実際に作品化する前に亡くなってしまった。

――そうなんですか。この時、岩谷さん自身もアメリカに？

岩谷 ええ、行きました。ちょうど『パックマン』の発売された年にアメリカに行ったんです。ショーの会場でまだ売られる前の『パックマン』があって、プレーしている人がいるんですよ。で、やっぱりちょっと失敗するわけです。そこで、私がつたない英語で言うわけですよ。「点滅している大きなエサを食べると立場が逆転するんだ」と。そうすると「あなたの言っていることは全然わかりません」って言われて(笑)。だからもうしゃべらないで……。

――アメリカで大ヒットを記録した時は、どんな風に思いましたか。

岩谷 正直いえば驚いた。あんなに刺激的でないものがどうして売れるんだろうな、流行るんだろうなって疑問符はついたけど、分析まではしてないです。やはり「簡単だから私にもできます」っていうのが理由でしょうね。あとはパワー餌を食べると立場が逆転してモンスターをやっつけられる、っていうところが気分がいいと。

――ゲームは本能や欲望を刺激することで面白さを感じるわけで、言葉や風習にあまり影響されにくいものでしょうからね。

岩谷 そうですね。ゲームに国境はないですね。笑いや音楽は少し違うんでしょうけど。自分の考えたものがちゃんと米国でプレーされる、ちゃんとイメージが伝わっていくわけですよね。そういう意味で国境はないと。

――向こうではキャラクター人気もあったみたいですね。

岩谷 パックマンの電話が発売されたり、ね。サンフランシスコではパックマン電車[*23]もあったみたいで、帰国した時の社長は、一番機嫌が良かったね。

＊23 サンフランシスコのパックマン電車 サンフランシスコの市電が古くなった時、ナムコは新車両への切り替え資金を一部寄付した。それを記念して、1日だけ車両をパックマン風に飾ったイベント車両が市街を走り抜けた。

――パックマンのヒットで大ボーナスが出たとかは？

岩谷　ないよ。社長賞もありませんでした（笑）。

「ディスコで邪魔くさいな、囲んじゃえ！」花を咲かせる、戦わないゲーム。

『ギャラクシアン』『パックマン』と立て続けにヒット作を出したナムコは、最初の黄金期を迎える。『ディグダグ』『ゼビウス』など数々の名作が生まれ、熱狂的なナムコ信者がゲームセンターに集まり始まるのだ。そんな中、岩谷さんが取り組んだ次のゲームは『リブルラブル』。緑の土地を育てて、花を咲かせる。そんな牧歌的で、どこか『パックマン』に似た、温かい世界観を持つテレビゲームだった。

――その後は『リブルラブル』（83年）。『リブルラブル』は明るく華やかでポジティブなゲームでしたね。音楽は名曲だったし。

岩谷　そうですね。『リブルラブル』という作品の、最初の企画は私ですが、後はほかの人間が引き継いでいますので、全部が私の作品ではないんです。

――『リブルラブル』ではボーナス面に入ると一瞬宝箱が光りましたよね。すぐに消えてしまうから、その場所を覚えなくっちゃいけないんですが。僕なんかは、当時、ボーナス面に入った瞬間にあわてて画面の上に10円玉を並べて、遊んでいました。

NAMCO© *Iwatani Toru*

岩谷　私たちも作ったんですよ、バシシマーカー[*24]ってやつを。ちゃんと丸いやつで。

――それで、たまたま10円玉を持っていない時は、そばで見ている人が代わりに置いてくれたりして。僕がゲームオーバーになると今度は逆にやってあげたりして。ゲームセンターで友だちができるっていう初めての体験がありまして。

岩谷　小さなコミュニティーですね。

――ええ。当時のゲームセンターは不良のたまり場だの、何かと悪くいわれてましたけど、そういう一面もあったわけで。事実、『リブルラブル』は、当時の「殺す、壊す」といった殺伐としたテレビゲームと逆ベクトルの、「土壌があって花を育てていく」「生きる、育てる」という哲学を持つゲームだったと思うんです。

岩谷　哲学まではいかないけど（笑）。とにかく人に優しいゲームですね。よく言うんですけど、自分が面白いゲームじゃなくて、みんなが面白いと思うゲーム。どうしたらみんなが楽しんでくれるかというサービス精神ですね。

――岩谷さんはさっき「テレビゲームは動詞だ」と言っていましたけど、『パックマン』は「食べる」。ならば『リブルラブル』の発想になった動詞は？

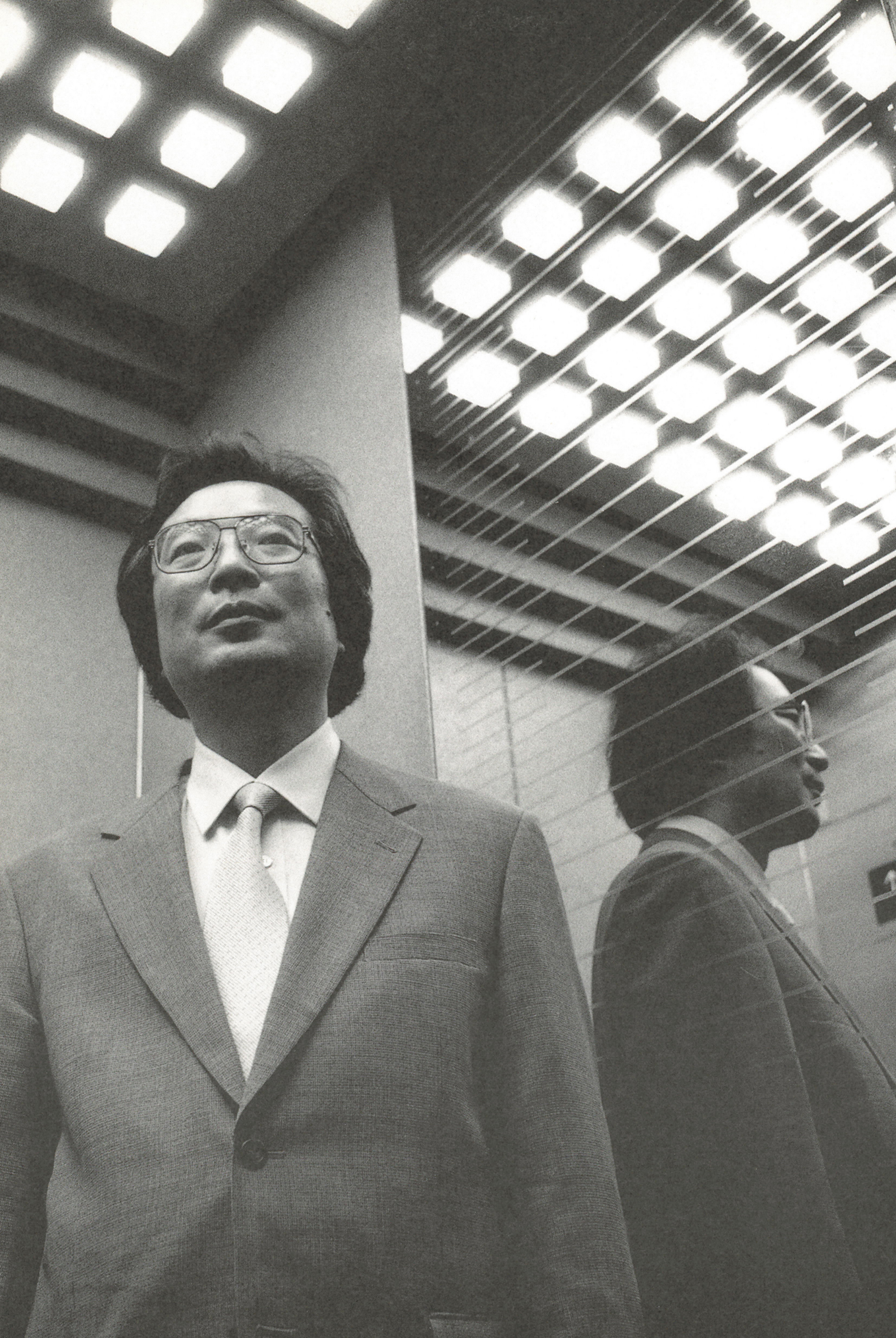
岩谷　『リブルラブル』では「囲む」っていう動詞からですね。

――「囲む」っていう動詞はどこから。

岩谷　『リブルラブル』はディスコで思い浮かんだんです。当時、新宿のディスコなんかにたまに行っていて。人がゴチャゴチャといますよね。邪魔くさいなと。囲んじゃえと（笑）。

――ディスコに行っていたわけですね。それはナムコのみなさんと一緒に？

＊24　バシシマーカー
『リブルラブル』でうまく敵を囲むことができた場合を「バシシ」という。バシシマーカーというのは、宝箱などの位置をマーキングしておくためのマーカー。画面の上に置く。



岩谷　そうですね、大学時代の友だちとか。まあ、純粋にディスコに踊りに行くという目的と、ナンパしに行くという目的とありますよね。僕はその両方ですね。僕が通っていた頃のディスコというのはアース・ウィンド&ファイア、ボニーMの『怪僧ラスプーチン』『ジンギスカン』の頃で。

——ディスコブームの頃ですね。そういえば『パックマン』もディスコ曲がありましたよね。

岩谷　『パックマン・フィーバー』[*25]ですね。1回聴いたきりですからね。他愛もない歌ですよ。どうしてこんなのが『ビルボード』に、って(笑)。

——なんせ『ビルボード』の2位なんですから、ねえ。海外でもナムコのゲームやキャラは幅広く浸透していますが、日本の企業だと知らない人もいるんじゃないですか。

岩谷　多いでしょう。圧倒的に多いでしょうね。

——ところで『リブルラブル』の妖精たちも、『パックマン』のモンスターと同じように性格づけがありますよね。これも岩谷さんが?

岩谷　そうですね。共通して言えるのは「敵でも憎めないやつら」ってことですかね。ゲームオーバーの原因になっているにもかかわらず、そんなに悔しがらない、2度とやりたくない!　と思われないような。

——『リブルラブル』の制作にはどれくらいかかったんですか。

岩谷　やっぱり1年半くらいはかかりましたね。専用基板を作りましたから。基板を作るってことになると大変なんですよ。

——レバー2本のインターフェイスっていうのは、当時は珍しかったですしね。

***25　パックマン・フィーバー**
81年に発売された、ディスコミュージック。なんと『ビルボード』のダンスチャートで2位にランクインした。

――あの基板をほかのゲームに使ったりは？

岩谷　してないです。あの基板は完全に『リブルラブル』専用ですね。悩んだんですよ、ジョイスティックを1本にするか2本にするか。1本でキャラクターを動かして、その動いた軌跡にあわせて線を描いていくというゲームにするか。または2本でいっぺんに左右のキャラクターを動かすゲームにするか。まあ、2本にした方が面白いだろうと。

――あの、左手がなかなか動かせなくって、大変でした。

岩谷　ああ。そういう人も多かったでしょうね。

「絶対マネをしない。オリジナリティで作っていく」ナムコイズムはどこから生まれるか。

「遊びをクリエイトする」。これはナムコという会社のテーマである。

ナムコの社史は横浜の百貨店屋上に2台の木馬を置いたところから始まった。それから40年以上が過ぎ、今やナムコは押しも押されもせぬ日本のテレビゲームのトップブランドとなっている。ナムコという会社そのものへのファンも多い。彼らファンはナムコのゲームから、ナムコらしさや、ナムコイズムといった共通する何かを感じ取っているのだ。『パックマン』『リブルラブル』といった傑作を作った後、すぐさま後進の育成に回った岩谷さんに、そのナムコイズムについて尋ねてみた。

NAMCO◎*Iwatani Toru*

――『パックマン』には、ほかにも『ミズ・パックマン』[*26]や続編がいろいろ出ていましたが、あれは岩谷さんが作られていたのですか。

岩谷 やってませんね。私は『パックマン』のみです。その後のは入ってきた後輩にまかせて。

――『リブルラブル』の後は何をなさってたんですか。

岩谷 未来商品ということで、玩具関係の研究をしていました。性格上ひとつのことをいつまでもやり続けるのが得意じゃないので、いろいろと見ていたら玩具をやってみよう、と思いまして。ちょうどナムコは玩具を作ってなかったですから。玩具をひとつ柱にできないかなと。

――それはどういうお仕事だったんですか。

岩谷 ルービックキューブみたいなのが作れればいいな、と研究していたんです。あれは玩具としても面白いし、見ためも綺麗でしたよね。そんなオモチャを追求していました。

――その研究で商品になったものはあるんですか。

岩谷 ないんです。研究だけしていたら、アーケードに戻されました。

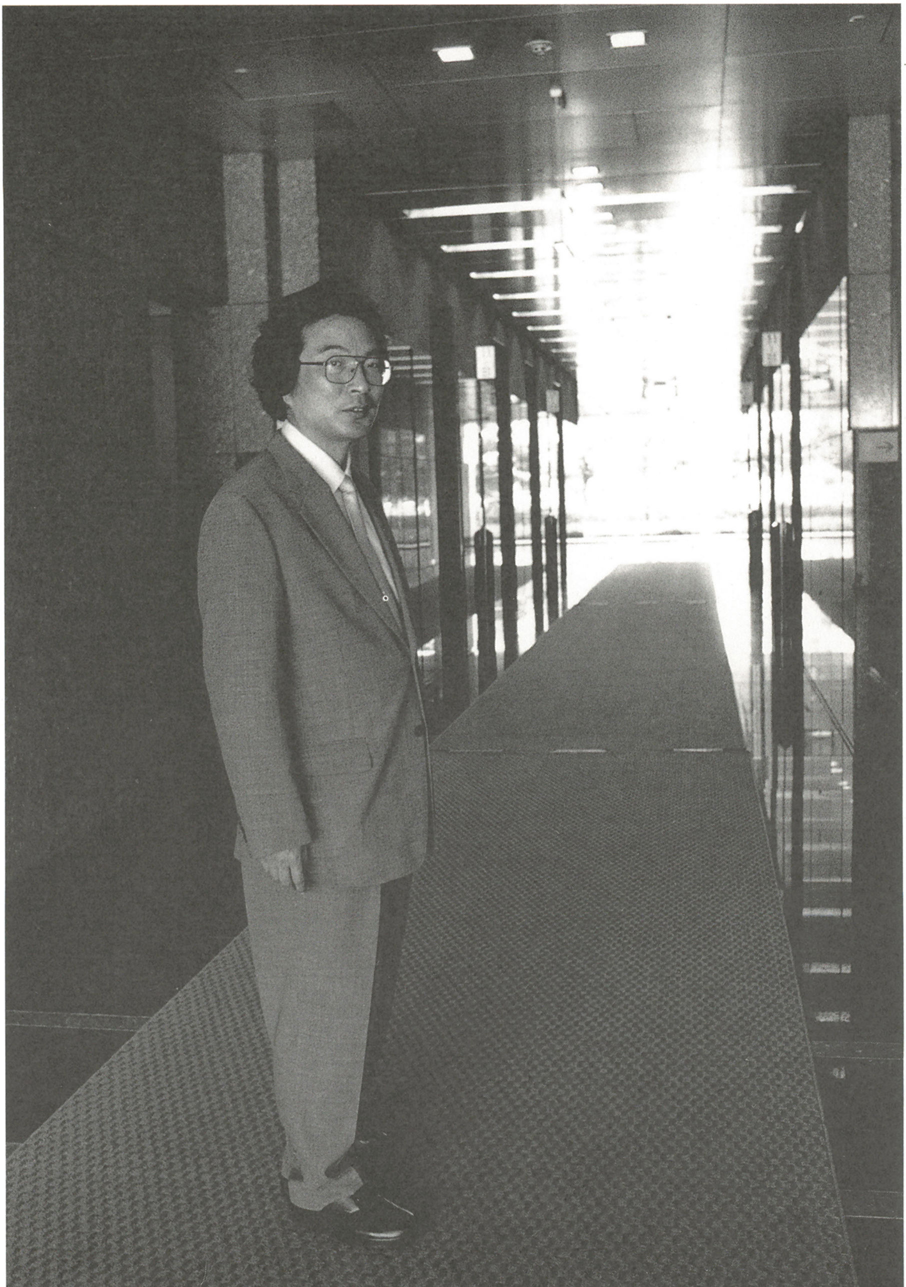
――ナムコのアーケードっていえばエレメカやテレビゲーム、メダルゲームなんかありますけど、どんなゲーム機を担当されているんですか。

岩谷 テレビゲームの中型をやっていました。小型というのは、『鉄拳』[*27]とか、座って遊ぶテレビゲーム筐体ですね。あれはコンピュータ基板やROM[*28]を入れ換えるだけなんです。それに対して『リッジレーサー』[*29]とか『トーキョーウォーズ』のように、専用の筐体があるのが中型。

***26 ミズ・パックマン**
『パックマン』は様々な種類や続編、シリーズが作られている。『ミズ・パックマン』はアメリカのミッドウェイが作った、女性版『パックマン』。パックマンにかわいらしいリボンが付いている。ゲーム性やルールは『パックマン』と変わらない。ミセス(既婚)でも、ミス(未婚)でもなく、ミズ(女性の総称)というところがアメリカらしいネーミング。

***27 鉄拳**
95年にナムコより発表。ナムコの誇る、対戦型格闘ゲーム。パンチ、キック、投げ技、必殺技などを駆使して、相手のキャラクターをKOする。クマやカンガルー、恐竜など、ぶっ飛んだ設定のキャラクターたちが次々と登場するところが魅力。

***28 コンピュータ基板やROM**
システム基板といわれる、基板を使っていれば、ゲームの筐体はそのままに、中のROM(ソフト)を入れ替えれば、違うゲームをかけることができる。ゲームメーカーは制作コストを抑えられるため、現在はテーブルタイプのゲーム機のほとんどがシステム基板を採用している。



NAMCO◎*Iwatani Toru*

——ああ、じゃあ体感筐体[*30]なんかも中型なんですね。ナムコは体感筐体もたくさん出していますよね。馬形の筐体にまたがる『ファイナルハロン』[*31]とか、自転車形の筐体に乗っかってペダルを漕ぐ『プロップサイクル』[*32]とか。

岩谷　ええ。中型体感ゲームはオリジナリティを出すのにもってこいなんですよ。小型機になるとボタンとレバーしかないわけですから、それでいろいろと考えるとなるとどうしても制限が出てしまう。

——あいまいな物言いで恐縮ですが、ナムコのアーケードゲームって、共通した雰囲気が漂っていますよね。ナムコテイストというか。味というか。

岩谷　ナムコらしさは、ひとつはオリジナリティでしょうね。絶対人のまねをしない、オリジナルを作っていくという。最近のエレメカはとくにナムコらしい発想だなあと思います。

——今の岩谷さんの立場ともなると、新人の育成なんかも仕事になるのでしょうが、ナムコの味を出すには、何かコツみたいなものはあるんですか。

岩谷　聞きに来る人は聞きに来るし、自分で研究する人は研究するし。十人十色ですね。自由にやらせています。

——放任主義ですか。

岩谷　いや、まあ。下がしっかりしてますから(笑)。

——今や、ゲームの開発者も、『パックマン』を遊んだ世代になるんでしょう。

岩谷　ええ、今は『パックマン』や『ゼビウス』なんかを遊んでいた人が多いですね。

——プレイステーションが出て、『ナムコミュージアム』[*33]として『パックマン』がリメイクされましたが、若い開発者が岩谷さんに聞きに来たりしたんですか。

＊29　リッジレーサー　トーキョーウォーズ
『リッジレーサー』は93年にナムコより発表されたレースゲーム。3DCGで描かれた公道コースをドリフトしながら走り抜ける。システム22というシステム基板を採用。『トーキョーウォーズ』は97年にナムコより発表された戦車バトルゲーム。実際の東京の街をモチーフにした戦場で、戦車を乗り回し、対戦する。

＊30　体感筐体
たとえば、クルマのゲームならば、振動や重力加速度が再現される。プレイヤーが全身でリアリティを感じることのできるゲームマシン。振動用のモーターなどを積まなくてはいけないため、どうしても本体が大きくなる。

＊31　ファイナルハロン
98年、ナムコより発表。馬の形をしたライドにまたがり、体全体を使い馬を操作するテレビゲーム。まるで木馬の上で遊んでいるかのように、ガチャガチャとライドを揺らす姿はゲームセンターでも異彩を放っていた。

岩谷　なかったですね。彼らが『パックマン』をやり込んで、やり込んで、ですね。

――岩谷さん的にはアレは何点ですか。

岩谷　実はやったことがないんですよ。僕はあの企画にノータッチなんですね。もしかしたら抜けている仕様とかあるかもしれない（笑）。

「ボタンは下手だから、嫌い」ボタンを使わないテレビゲーム。

ファミコン時代にボタンを16連射できる人物[*34]が一躍ヒーローになったように、テレビゲームの入力装置には「ボタン」が欠かせなかった。しかし、そのボタンを使わなかったテレビゲーム制作者が岩谷さんだった。ボタンとジョイスティックという、オーソドックスなテレビゲームの入力装置に縛られず、新しい発想を追求する。その姿勢は、長年エレメカを手がけてきたナムコとしての顔をのぞかせてくれる。

――ふと思ったんですが、岩谷さんの作ったゲームには、ボタンを使うものが少ないですよね。

岩谷　最初に作った『ジービー』は[*35]ボリュームコントローラですしね。

――『パックマン』のコントローラはジョイスティック1本。あれは当時、初めての試みでしたよね。

＊32　プロップサイクル
96年、ナムコより発表。自転車のようなライドにまたがり、ペダルを漕いで操作するテレビゲーム。ペダルを漕げば、画面の中の自分の視点が空中に舞い上がる。空中に浮かぶ風船を割りながら、ゴールを目指すことになる。

＊33　ナムコミュージアム
プレイステーション版で95～97年にかけて発売されたシリーズ。ナムコの過去の名作ソフトがすべて完全再現されていた。『パックマン』が入っているのは97年に発売された『ナムコミュージアムVol・5』

岩谷　そうですね。やはりボタンがあると、両手を使わなくてはならないので混乱するだろうと。

――ひょっとしてボタンは嫌いなんですか。

岩谷　好きじゃないですね（笑）、下手くそです。

――やはり「ボタンなし道」（笑）。こだわりがあったんですね。あと、もうひとつ。ひょっとして岩谷さんにとって「女の子にウケる」っていうのは重要なキーワードじゃないですか。

岩谷　そうですね。根がスケベですから（笑）。

――アハハハハハハハ。

岩谷　いや、冗談です（笑）。

――当時と今じゃ、制作の環境も変わったんじゃないでしょうか。

岩谷　フレックスタイム制を導入してますんで、「さぁ5時だ、みんなでどっか行こうぜ」って感じじゃないですね。若い連中は5時半から食事を始めて、仕事に取りかかって……何かつまんないですよね。昔は会社が終わった後に、渋谷行こうとか、新宿行こうとか。飲みに行ったり、踊りに行ったり。

――夜遊びもしていた、と（笑）。今はもともとテレビゲーム好きの人がテレビゲームを作っているっていう感じがしますよね。

岩谷　私はちょうどアナログとデジタルの間に生まれたんですよ。だから、アナログの遊びの良さと、テレビゲームの遊びの良さと、いいとこ取りができたんですね。私よりも若い人の中には、デジタルの遊びしか知らない人も多い。それが気になるところでしょうか。

＊34　16連射
ファミコン時代全盛期、1秒間に16回ボタンを連打するヒーローが現われた。その名は高橋名人。ハドソンの東京支社に在籍していた高橋利幸だ。彼の早押しテクニックはシューティングゲームで発揮された。普通、ボタンは1秒間に7～8回程度しか押せないといわれている。高橋名人は、その倍の回数を押せるわけで絶対的な差を生むことができるのだ。後に連射装置付きのコントローラが発売されたり、ボタンの連射が重要視される時代は続いた。そんな中で、岩谷さんはボタンを使わないゲームを作ったわけで「独特」といえるだろう。

＊35　ボリュームコントローラ
ダイヤル式のコントローラ。右と左に回すことで、画面の中のキャラクターを右と左に動かすことができる。『ポン』も『ブロック崩し』もこのコントローラを採用していた。

――古くからの遊びとテレビゲームの融合。「動詞」をテレビゲームに置き換えていく、岩谷さんのテレビゲームの作り方につながる部分がありますね。

岩谷　ずっと、何もないサラ地でやってましたからね、実験の繰り返しでしたよ。『パックマン』はそういった中で作られた作品でしたね。

マエストロの横顔

――お酒は強いんですか？

「はい、強いです」

――自分で強いって言う人って、本当にザルなんですよね(笑)。

岩谷さんの交友範囲はとても広い。『スペースインベーダー』の西角友宏さん、セガの鈴木裕さん、ユナイテッド・ゲーム・アーティスツの水口哲也さん。岩谷さんはよく彼らとお酒を飲みに行くそうです。そこではテレビゲームの話題に限らず、何でも語り合うといいます。

『パックマン』『リブルラブル』を作った後は、後進の育成に回った岩谷さん。ナムコの新人からベテランと呼ばれるゲーム作家まで、年齢を問わず交友し、情報交換をする。そんな積極的な姿勢が、もしかしたら今のナムコを作り上げたのかもしれません。

インタビューを終え、雑談している時、そんな岩谷さんの顔が、たった1度

だけ崩れた時がありました。
「ウチの息子が『パックマン』をこっそり遊んでいたみたいなんですよ。『ナムコミュージアム』で。それで僕がどうだった？って聞いたら『つまんなかった』って（笑）」
思わず苦笑する岩谷さん。ちらりとこぼれた、その顔はゲーム制作者の顔というより、父親の顔。自分のゲームに満足してくれなかったことよりも、気難しい思春期の子どもに手を焼いているご様子でした。



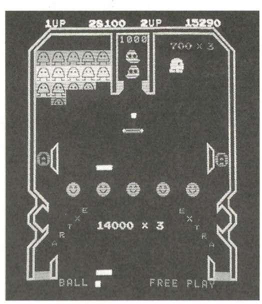
NAMCO◎*Iwatani Toru*

キューティQ

ピンボールと『ブレイクアウト』の面白さを融合させたテレビピンボールシリーズの3作目。ピンボール台のようなステージにブロックが埋め込まれており、パドルでボールを打ってブロックを壊していく。

本作ではパドルがダブルスの前衛、後衛のように上と下にふたつある。ふたつのパドルがあるから『ブレイクアウト』よりも簡単かと思えば決してそんなことはない。画面に置いてあるブロックやスピナーのおかげで、球の跳ね返りが複雑になり、よりスリリングになっているのだ。

本作の特徴は、かわいらしいキャラクターが次々と登場すること。黄色い体でテクテク足踏みをするウォークマン。中央でフワフワと体を揺らしている、お化けのようなミニモン。岩谷徹は「かわいいキャラクターを出して、女の子に受けるゲームが作りたかった」と言う。彼がのちに作ることになる『パックマン』のキャラクターの原点がここにあるのだ。



1979年発表
アーケードゲーム
発売元／ナムコ

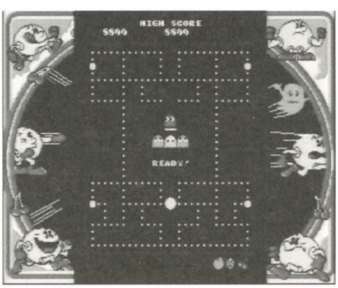
パックマン

アメリカで「80年代のミッキーマウス」と呼ばれるほどの人気を呼んだ『パックマン』。迷路状のコースに落ちているドットを、モンスターから逃げながら、すべて食べつくすアクションゲームだ。

ゲームとして操作のしやすさを追求し、迷路を追いかけるモンスターと逃げるパックマンの速度に微妙な変化をつける。シンプルなのに奥が深い。練りこまれたまろやかさ。まさにゲームのアルゴリズム作りのお手本ともいうべき洗練度の高さだ。

岩谷徹はこのゲームを何度もプレーし、他人のテストプレーを観察して微調整したという。

アーケードゲームは「3分の芸術」と言われる。約3分間でどんなプレイヤーも満足できるような設計をすることが、経営的に運営的にもベストなのだ。その点、『パックマン』は見事にその基準に達している成功例のひとつと言えるだろう。



1980年発表
アーケードゲーム　発売元／ナムコ
写真はプレイステーション版『ナムコミュージアムVol.1』より

1978年
ジービー
アーケードゲーム　発売元／ナムコ

ボムビー
アーケードゲーム　発売元／ナムコ

1979年
キューティーQ
アーケードゲーム　発売元／ナムコ

1980年
ナバロン
アーケードゲーム　発売元／ナムコ

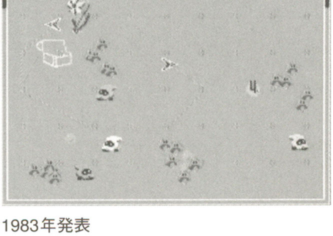
パックマン
アーケードゲーム　発売元／ナムコ

1983年
リブルラブル
アーケードゲーム　発売元／ナムコ

リブルラブル

リブルとラブルというふたつのキャラクターを両手のジョイスティックで操り、緑の土地にいる妖精を捕まえるアクションゲーム。リブルとラブルの間には線が引かれている。線を土地に埋まっている杭に引っかけてうまく妖精を取り囲むのだ。妖精をすべて捕まえると面クリア。緑の土地には植物が生えており、種から芽が出て、花が咲く。植物を育てて、実がなった時点で取り囲み、高得点を狙うテクニックもあった。ボーナスステージに入ると画面中に花が咲いたり、宝石が散りばめられたり、結婚行進曲が流れたりと、ハッピーなシーンが挿入された。

決して簡単なゲームではなかったが、奥深いゲーム性や全体に流れるピースフルなメッセージは、当時のゲームの中でも群を抜いていた。遊んだ人を幸せにするゲームを作るという岩谷徹のゲームに対するポジティブな姿勢が見え隠れする一作だ。



1983年発表
アーケードゲーム　発売元／ナムコ
写真はスーパーファミコン版より

アーケードゲームの時代

初めは酔っ払い相手の商売

「酔客が遊べるほど簡単に」。

テレビゲームの生みの親と呼ばれるノラン・ブッシュネル。彼が『ポン』(72年・アタリ)を作る際に注意を払ったのは、操作の簡単さだったという。彼が作った世界で初めての商業用テレビゲーム『コンピュータスペース』(71年・ナッチング)は、宇宙戦争という題材こそ面白かったものの、操作が複雑なためビッグヒットには結びつかなかった。そこで彼は2作目の『ポン』を作るにあたり、とにかくわかりやすく単純なゲームを目指したわけだ。

制作費2万ドルを費やし半年間をかけて作られた『ポン』は、遊園地や居酒屋などに設置されると、数日で25セントコインが挿入口からあふれるほどの大ヒットを記録。たちまち10万台を売り上げた。

『ポン』の成功後、ブッシュネルはすぐさま次のゲームに取り掛かる。彼は『ポン』の面白さをひとりでも楽しめるように、テニスの壁打ちをモチーフとした、ブロックとボールを打ちあうゲームを考えつくのだった。『ブレイクアウト』(76年・アタリ)の誕生である。この『ブレイクアウト』の大成功により、テレビゲーム産業におけるアタリの地位は不動のものとなる。

『ポン』『ブレイクアウト』のブームは、日本にも飛び火した。「酔客が遊べるほど簡単に」作られたゲーム性は、国境を越え、多くの日本人をとりこにしたのだ。クレーンゲームやエレメカばかりだったゲームセンターに『ポン』や『ブレイクアウト』のアレンジ品がたちまちあふれ、コピー基板が出回るようになる。だが、その中で生まれた『ブレイクアウト』への日本からのアンサーこそが『スペースインベーダー』(78年・タイトー)だった。

コピー、アレンジから生まれた日本のテレビゲーム業界

ピカピカと光るテレビ画面。ピコピコと鳴り響く電子音。『スペースインベーダー』は空前のブームとなった。たくさんのメーカーが、このブームに追従しようと『スペースインベーダー』の亜流やアレンジ品を作った。今は、メジャーなソフトメーカーも、当時はアレンジ品を作っていたこともあるのだ(メーカーの歴史から消されている場合もある)。アレンジ品を作ることは決して悪いことばかりではなかっ

アーケードゲームクロニクル

1971年
『コンピュータ・スペース』(ナッチング)
世界で最初のアーケードゲーム機。左回転、右回転、ミサイル発射、ジェット噴射の4つのボタンを使って宇宙船を操作し、敵の宇宙船を撃破する。

1972年
『ポン』(アタリ)

1976年
『ブレイクアウト』(アタリ)

1977年
『サーカス』(エキシディ) ミスすると葬送行進曲が流れるなど、音楽が入った初めてのテレビゲーム。

1978年
『スペースインベーダー』(タイトー)

1979年
『ギャラクシアン』(ナムコ)
『アステロイド』(アタリ) ベクタースキャンを使った、ワイヤーフレームのシューティングゲーム。
『ヘッドオン』(セガ) コース上のドットを拾い集めるレースゲーム。

1980年
『パックマン』(ナムコ)
『クレイジークライマー』(日本物産)
『スクランブル』(コナミ) 横スクロールの手法を使ったシューティングゲームの元祖。

1981年
『ドンキーコング』(任天堂)

た。ソフトメーカーはテレビゲームの作り方を研究し、徐々に独創的なゲームを生み出すようになる。

東京大学の学生たちが発案した『平安京エイリアン』（78年・電気音響）。スティック1本で操作する『パックマン』（80年・ナムコ）。スティック2本を操作し、ひたすらビルをのぼる『クレイジークライマー』（80年・日本物産）。ジャンプゲームの『ドンキーコング』（80年・任天堂）。ボタンを連打して選手を走らせる『ハイパーオリンピック』（83年・コナミ）。数々の独創的なタイトルが続出する中、やがて頂点ともいうべきタイトルが姿を見せる。それが『ゼビウス』（83年・ナムコ）だ。豊富な隠し要素、ゲームの背後に見え隠れする物語。『ゼビウス』はゲームセンターに行くことが、ある種のステイタスとなる時代を築き上げるのだった。この『ゼビウス』に続けとばかりに、各社は物語性を織り込んだシューティングゲームを作り始める。その成功例が『グラディウス』（85年・コナミ）、『R-TYPE』（87年・アイレム）だ。

体感、対戦、出会いの場となるゲームセンター

当時、ゲームセンターは不良のたまり場と呼ばれていた。だが『ゼビウス』の成功以降、徐々にゲームセンターは多くの人を集めるようになってくる。ゲームセンターの大型化の始まりである。繁華街に数階建ての大型ゲームセンターが登場し、テレビゲーム機だけでなく、カジノ風のメダルゲームやクレーンゲームなどが併設された。それにあわせるようにテレビゲーム自体も大型化していく。バイク型の筐体にまたがって操作する『ハングオン』（85年・セガ）などの体感ゲーム機の登場だ。この体感ゲーム機は、ゲームセンターに人を集める大きな効果を及ぼした。

人が集まれば、大勢で遊べるゲームが盛り上がるようになる。90年代に流行ったのが対戦型の格闘ゲームだ。『ストリートファイターII』（91年・カプコン）は、爆発的なヒットを記録し、達人たちが国技館で日本一を競うほどの盛り上がりを見せた。

アーケードゲームはどこへいくのか

アーケードゲームは約3分でプレイヤーを満足させなくてはいけないといわれる。3分よりも長く遊ばれると収入が減る。3分より短いと満足度が減る。どんな初心者でも3分は楽しめ、しかも何度も遊びたいと思わせなくてはいけない。アーケードゲームは微妙な調整が必要とされるゲーム機なのだ。90年後半になり、家庭用ゲーム機の技術向上によりアーケードゲームとの表現力の差はほとんどなくなってしまった。テレビゲームの歴史を織り成してきたアーケードゲーム。今、その役割に変化の時がやってきたのかもしれない。

『ディフェンダー』（ウィリアムズ）
『フロッガー』（コナミ）

1982年
『ディグダグ』（ナムコ）
『ポールポジション』（ナムコ）　三次元表現を使ったレースゲーム。
『ペンゴ』（セガ）

1983年
『ドラゴンズ・レア』（シネマトロニクス）レーザーディスクを使ったアニメ調のアクションゲーム。
『ハイパー・オリンピック』（コナミ）
『スターウォーズ』（アタリ）
『ゼビウス』（ナムコ）

1985年
『ハングオン』（セガ）
『スペース・ハリアー』（セガ）
『グラディウス』（コナミ）

1987年
『R-TYPE』（アイレム）
『ダライアス』（タイトー）

1988年
『テトリス』（セガ）
『ウイニングラン』（ナムコ）　ポリゴンという3DCG技術を初めて採用したレースゲーム。

1991年
『ストリートファイターII』（カプコン）

1993年
『バーチャファイター』（セガ）

1995年
『プリント倶楽部』（アトラス）

1998年
『ダンスダンスレボリューション』（コナミ）



遠藤雅伸

Endo Masanobu

1959年2月23日生まれ。東京都渋谷区出身。
81年千葉大学工学部画像工学科卒業。
同年ナムコ入社。
85年ナムコ退社。
同年ゲームスタジオ設立。

「神話の生成力」。

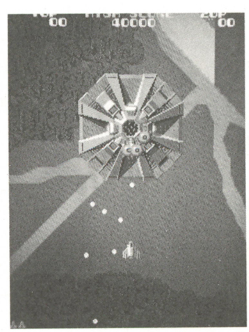
宗教学者の中沢新一は、『ゼビウス』のことをそう評した。画面に現われる、ナスカの地上絵。モノリスをモチーフにした、空中を転がってくる無敵の鉄板「バキュラ」。空から飛来し、一定の距離を保ちつつプレイヤーのまわりを浮遊する、敵でも味方でもない謎の存在「シオナイト」。画面全体を覆い隠さんばかりの、圧倒的な迫力で迫ってくる巨大移動要塞「アンドアジェネシス」。

これはいったい何だろう。

遊べば遊ぶほど、謎が深まるなんて！

『ゼビウス』は、そんな衝撃を与えたテレビゲームだった。メタリックな敵機が緑豊かな地上を這い回り、それを自機「ソルバルウ」で撃墜する。空対空、空対地の交錯する戦闘のスリル、そして敵機のまるで自我を持っているかのような理知的な動き。全16エリアに分かれたマップ構成。ゲームファンは、たちまちこのゲームに飛びつき、夢中になってプレイした。目指すは最高得点の1000万点。1000万点に達するには16エリアをひと通りプレイしただけでは足りない。何度も何度も繰り返しエリアを飛び、すべての敵を倒さんばかりの勢いでプレイしつくした。

そして、攻略本が作られ、小説で世界が語られ、音楽があちこちで流れた。たったひとつのテレビゲームが、文化を生み出す瞬間。それは『ゼビウス』によって初めてもたらされたのだ。



スーツをスタイリッシュに着こなし、足をゆったりと組む姿は、気品あふれる紳士。その語り口は自信に満ちていた。

日本で最初のスターゲームデザイナー、遠藤雅伸さん。

彼の作ったゲームは、いわゆる「サブカルチャーな人々」から高い評価を得た。たとえば宗教学者の中沢新一は彼のゲームに影響され「ゲームフリークはバグと戯れる」という論文（『雪片曲線論』みのり書房刊に収録）を書いたし、ミュージシャンの細野晴臣は彼のゲームをアーケード筐体ごと買い取り、『テレビゲームミュージック』（アルファレコード）というゲームミュージックアルバムを作った。ゲーム攻略本のはしり、『１０００万点の解法』という伝説の同人誌が誕生したのも、すべて彼のゲームがあったからだ。もちろん彼のゲームはゲームセンターでも大人気となり、学生を中心とした熱狂的なファンが日夜、最高得点を目指し、謎を解こうと必死になって遊んでいた。

しかし、当時のファンはこのゲームを誰が作ったのか知らなかった。当時はゲームの中に作者のフルネームを記すという習慣はなかったのだ。唯一の手がかりはゲームの中にクレジットされている「ＥＶＥＺＯＯ」。ファンたちはその名前に憧れた。やがて、その正体が遠藤雅伸さんだと知ると、彼をたちまちスターゲームデザイナーとして奉った。

かくして彼の名刺には、日本で初めて「ゲームデザイナー」という肩書が記されたのだった。

「最初の10分で試験を終えて、帰ってきちゃった」いきあたりばったりでナムコへ。

高校時代の遠藤雅伸さんは、コンピュータどころではなかった。応援団、水泳部、テニス部、そして演劇部。カワイイ女の子がいると聞けば即入部。そして、練習が大変なら即休む。「まるで『ときめきメモリアル』[*1]のような高校時代で(笑)」と、自分で語るように、活発な高校生活を満喫していたというわけだ。やがて、遠藤さんは大学に進学し、そこで写真工学に取り組むことになる。ここでやっとコンピュータと出あう。

——大学では工学部に入っていたんですよね?

遠藤 親父が出版の仕事をしていたんで、国立で印刷系の大学に行けって。印刷科があるのが千葉大だったんです。親父には「印刷科」と言っておきながら自分では写真科に入ったわけ。というのも写真工学科と印刷工学科は入学する時は同じ選抜なんですよ。僕は写真に興味があったんで、3年の時に写真工学科を選択して。もちろん4年になった時、写真の研究室に入りました。

——写真工学というのは、どんな学問をするところなんですか。

遠藤 物理学の問題。波動の問題。色彩の問題。工芸的な問題もやるし、ヌードの撮影もやった。映画を撮ったりする授業もあって。

——へえ、授業で映画を撮影していたんですか。

＊1 ときめきメモリアル
94年、コナミよりPCエンジン版で発売される。女子高校生と高校生活3年間をおくるゲーム。恋愛シミュレーションというジャンルを築きあげた。

遠藤　学校の授業でやるんで、普通の映画じゃなく、テクニックに走るんですけどね。学校で貸してくれるのが16ミリなんですけど、編集するのが面白かったですね。大きな暗室にいつでも現像液が用意されているところですから。

――写真の研究をしていて、なぜナムコ[*2]に入ったんですか。

遠藤　就職の条件が4つ。まず「給料がいい」「仕事が面白い」「女の子がきれい」「休みが多い」というのがあったんです。「仕事が面白い」っていうのは、いろんな場所に行ければいいなって思っていたんです。その4つに当てはまるのを考えると、とりあえずテレビ系か映像系になるわけです。しかし、テレビ局はけっこういやな感じ、というのかな。徒弟制度が厳しい感じを受けて。本当はいろいろコネもいっぱいあったんだけど、ちょっと失望して。大学の先生は、「ぜひ研究室に残ってくれ」と強烈に勧めていたんですけど。一生研究していたくないって。

――研究室には女の子も少ないし（笑）。

遠藤　そう。はっきり、きっぱり断って。同じ学科の中に全学年通して、2人しか女の子がいないわけですからねえ（笑）。

――テレビが駄目で、研究者が駄目で、そこからナムコに行くわけですか。

遠藤　ええ、その後じつは、いろんな研究職から誘われるんですけど、全部断ってしまって、結局4つの条件のひとつ「仕事が面白い」会社を目指すことにするんです。で、おもちゃ作りはどうかなと思って、タカラとバンダイに連絡して。そうしたら無下に断られた。

――ああ。理系の学生だから……。

遠藤　いや、就職活動時期を過ぎていたんですね。じゃあ、別な仕事を探そうと

＊2　ナムコ
77年、中村製作所よりナムコに社名を変更。78年にオリジナル・テレビゲームの第1号『ジービー』を開発。以来、テレビゲームの制作に力を入れる。

思ったら、ちょうどパソコンのゲームを作る人がいろいろ登場していた時期で。

――その頃はコンピュータを使っていましたか。

遠藤　その頃、ベーシックの使えるパソコンがいろいろ出てきて。アップルⅡ[*3]やコモドールのPET2001[*4]を友だちが買って、雑誌のプログラムを打ち込んで遊んでました。

――『スペースインベーダー』[*5]（78年・タイトー）は？

遠藤　一応、一般教養程度に『スペースインベーダー』をやりました。僕は運動神経が鈍いので、ナゴヤ撃ちをやっても、最後の1匹がなかなか倒せないタイプで（笑）。すぐにゲームオーバーになってしまう。

――コンピュータゲームにはなじみがあったわけですね。

遠藤　トータルで考えたらコンピュータゲームには、絵もある、音もある、それで形があるっていうので。演劇や映画に近い総合芸術じゃないか、と。それで当時一番好きだったのが、アタリのゲームだったので、アタリの日本法人、アタリジャパン[*6]の親会社であるナムコに行ったんですよ。

――アタリのゲームで印象に残っているものは何ですか。

遠藤　アタリのベクタースキャン[*7]のゲームで、『バトルゾーン』[*8]がありましたよね。あと、○×でキャラクターを表示するフットボールゲーム、トラックボール[*9]で操作するんですけど。どのゲームも切り口がよかったんですね。シンボリックでアメリカンな感じが、面白くて。

――ナムコに就職しようと思った頃は、とっくに就職シーズンは終わっているんですよね。

***3　アップルⅡ**
76年にアップルより発売され、世界で初めて商業的に成功したパソコン。拡張スロットが8つも付いており、このスロットにカードを差し込むことで様々な機能を追加することができた。このおかげで、たくさんのソフトウェアや周辺機器が登場した。

***4　コモドールPET2001**
79年、コモドールから発売されたパソコン。キーボート、モニター、カセットテープレコーダーが一体化されていた。当時の広告には「どこでも持っていくことができる完全なコンピュータ」。2001というネーミングが未来を感じさせる。

***5　スペースインベーダー**
78年、タイトーから発表。国内外で一大ブームを巻き起こした。シューティングゲームの元祖。西角友宏が手がける。

遠藤　電話したら、こちらに一度おこしくださいと言われて、相手してくれたのが当時の人事の責任者、係長の女性だったんです。そうしたら、試験を一度受けてください、ってことになって。当時のナムコは[*10]エレメカとコンピュータとあって、電気と機械の試験を受けるんですが、全然駄目。わからない。問題の字が読める程度（笑）。機械にいたっては問題の意味がわからない。たぶん100点満点で10点ぐらいしか取れていないと思うんですよ。で、駄目だというのがわかって、最初の10分で試験を終えて、帰ってきちゃった。それで、これからどうしようかな、って思っていたら、電話がかかってきて「明日面接に来て欲しい」って。それで、次の日面接で、当時の開発部長と話して、こんなゲームをやりたいとか、かなりむこうみずにいろんなことを勝手に言っただけだと思うんですけどね。それで、帰ろうとしたら、階段のところで人事の人が走ってきて、「遠藤君、内定決まったから」って（笑）。

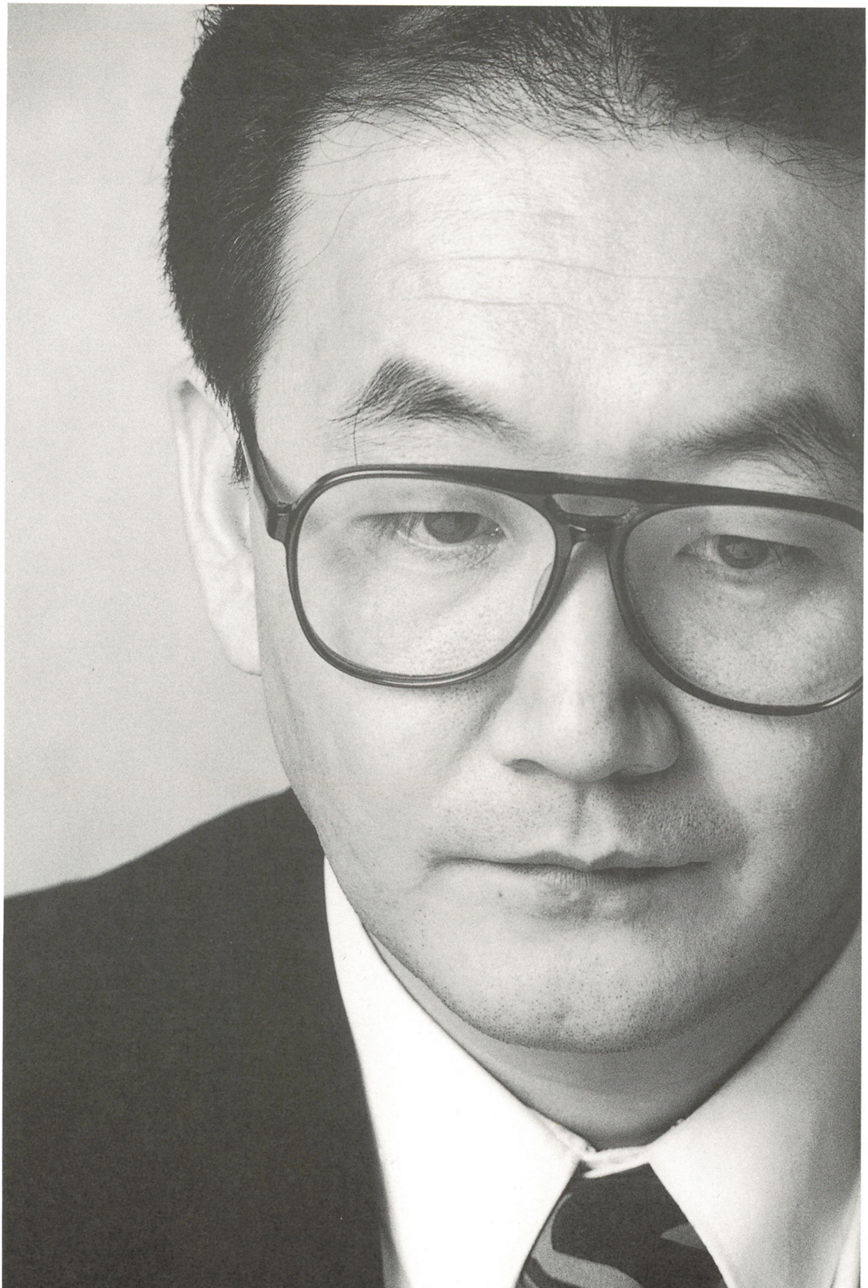
「結局は一番ウルサイ奴が勝ち」天才プログラマー遠藤雅伸デビュー。

『ギャラクシアン』[*11]（79年）、『パックマン』[*12]（80年）、『ディグダグ』[*13]（82年）……。当時のナムコは、数々の名作テレビゲームを立て続けにリリース。『スペースインベーダー』以後の、テレビゲーム産業の牽引者となっていた。そこに入社したのが遠藤さんだった。しかし、プログラムもコンピュータの構造も何もわからないままに入社した彼は、最初ナムコの開発中のテレビゲームをひたすら遊びつづけて

＊6　アタリジャパン
74年、アタリジャパン株式会社を米アタリ社より買収。『ポン』や『ブロック崩し』といったアタリ製のテレビゲームをいち早く日本に届けた。

＊7　ベクタースキャン
オシロスコープや心電図などに使われる表示方法。基本的に、テレビゲームにはふたつの表示方法があるといわれている。画面に線（走査線）を引いて、その方向を変えることで絵を描くベクタースキャン方式。画面を方眼紙（走査線）に見立て、塗りつぶしていくラスタースキャン方式。線画を表現するなら、ベクタースキャン方式の方が、表示速度は速いが、画面全体をカラフルに表示するならラスタースキャン方式の方がきれい。現在のほとんどのゲーム機はラスタースキャン方式を採用している。

＊8　バトルゾーン
BATTLE ZONE　80年にアタリより発表。ベクタースキャンモニターを使った戦車シミュレーション。本物の戦車のような2本のスティックを使って操縦する。クールな緑色のベクタースキャン画面は、近未来を感じさせた。



いる、ちょっと不思議な社員だった。だが、ひとたびプログラムを教わると、彼はたちまち天才プログラマーとして開花していく。

――ナムコに入社して、最初の配属はどこだったんですか。

遠藤　最初から開発。プログラミングや基板を全部作るところだったんです。で、初日にいきなり呼ばれて、「君はデジタル回路とかアセンブラ[*14]とかどれくらいできるの？」と聞かれたんです。これがまったく言葉の意味すらわからなくて、ごめんなさい！　状態。「じゃあ、しかたないからその辺で遊んでなさい」と言われて、ずっと遊んでたんです。その中で当時の攻略本のはしりとなる豆本[*15]を書いたりして。『ディグダグ』や『ポールポジション』[*16]（81年）とか、開発中のゲームを攻略して本にまとめていたんです。それが上の人の目に留まって、プロモーションで使われました。

――それは入社してどのくらいの時でした？

遠藤　3ヵ月間の研修が終わって配属が決まった時ですね。会社のゲームは遊びがいがありましたよ。ゲームセンターに置いていないゲームがあるうえに、毎日仕様が変わるんですからね（笑）。

――攻略のしがいがあると。

遠藤　バグ[*17]とか見つかると、もう大喜びですけどね。しかし、すぐ直されちゃう。

――当時の開発の新人社員はどれくらいの人数？

遠藤　数十人いました。開発は1課、2課、3課、企画課、管理課と5つあって。

＊9　トラックボール
ボール形のコントローラ。手をすべらせながら、ボールを転がすと、画面の中のキャラクターがボールの回転にあわせて動く。アナログ的な微妙な操作感、ボールを思いっきり転がした時のダイナミックな一体感がすぐれていた。

＊10　エレメカ
テレビを使わないコイン式のゲーム機。ナムコはエレメカメーカーとしても超一流で、78年に発表された潜水艦射的ゲーム『サブマリン』は、歴史的な大ヒットをなした。現在はナムコのEM事業部がエレメカの作成を行なっている。

＊11　ギャラクシアン
79年、ナムコより発表。曲線を描きながら、旋回し攻撃してくるカラフルな敵を、宇宙船で撃ち落とすシューティングゲーム。制作者は沢野和則。81年に彼はレーシングゲーム『ポールポジション』を制作する。遠藤さんは、この『ポールポジション』の豆本を作る。

僕は1課で同期が4人。そのうちひとりは音楽専門で、芸大の学院卒。ひとりは最初からアセンブラでプログラムを書ける人。もうひとりは重電、リニアモーターとか、そういう研究をしていた人（笑）。

――豪華なメンツですね。その中で遠藤さんはひたすらゲームで遊んで、攻略して？

遠藤　遊んでた。最初のうちは何もできないから、写真を撮りにいく出張をやってました。「遠藤君、写真撮ってきて」って言われて、パンフレットの写真をね。

――ああ、遠藤さんは写真が撮れるから（笑）。そこから、『ゼビウス』の道へはとうてい想像つかないですね。

遠藤　上司から「遠藤君、何がやってみたい？　とりあえずプログラムやってみなよ。できると思うから」って言われて始めるわけです。先輩が教えてくれて、面白かったんで、1ヵ月くらいでプログラムを覚えました。『パックマン』の基板を使って、プログラムの勉強をして、簡単なゲームを作ったりして。それから、マーケティングから「画面がスクロールする」[*18]「ふたつのボタンを撃ち分ける」[*19]シューティングゲームを作ろうという企画があがってきたんです。これが後の『ゼビウス』というわけですが、その企画が当時、新人の僕に回ってきたわけ。

――その企画は、チームで作っていたわけですよね。

遠藤　それが大変なチームだったんです。企画を担当している人が、すごくかっこいい男の人で。『ディグダグ』を作った人だった。ところがある日突然、「俺はアフリカに行って来る」と言って、アフリカに行っちゃう。オートバイ1台でアフリカに行っちゃいました（笑）。

＊12　パックマン
80年、ナムコより発表。モンスターにつかまらないように、迷路状の通路に落ちているクッキーをパクパク食べる、追いかけっこタイプのアクションゲーム。岩谷徹が制作。

＊13　ディグダグ
82年、ナムコより発表。地面を掘り進み、地中の岩を落として、敵を倒すアクションゲーム。岩で敵をたくさん倒せば高得点。ちょっとしたパズル的な要素も含まれていた。カラフルな画面は、ナムコのポップセンスを感じさせる。

＊14　アセンブラ
コンピュータの頭脳であるCPUが唯一理解できるマシン語を、直接翻訳したプログラミング言語。CPUの種類に依存しており習得は難しいが、ハードの能力を引き出す高度なプログラムを組みやすい。

＊15　豆本
ナムコがゲームセンターなどで配ったゲームの攻略本。当時はまだ攻略本という書籍はなく、ゲームメーカー自体が攻略法を紹介するというのは前代未聞だった。

――そのアフリカに行った人が、『ゼビウス』の母体を企画していた人なんですか。

遠藤　いや、そもそも企画したのはマーケティングの人なんですけど、その人もヨットをやっていて、海の男なんですよ。

――ナムコにはそんな人ばかり？

遠藤　さらに新入社員の何もわからないやつが担当になる（笑）。それで、企画担当がアフリカに行ってしまった段階で、僕ひとりになっちゃって。「どうする？やめてもいいし、続けてもいいし、好きなようにしていいよ」と言われて、「好きにやらしてください」と言ったら、グラフィックの人がついてくれたんです。その人は先輩だったんですけど、すごく僕のことを認めてくれて、ツールの使いかたとか、グラフィックの描きかたを教えてくれたんです。ほかにも、たくさんの先輩たちが快く手伝ってくれて。

――『ゼビウス』は最終的に遠藤さんがチームリーダーになったわけですか。

遠藤　そんなことはないですよ。結局、みんなと一緒にやっていたんですけど。要求が一番厳しかったのが僕だったってこと（笑）。「これはイヤ」だとか、「これは駄目」とか。結局は一番うるさいやつが勝ちってことですかね。

――ある人が『ゼビウス』の基板を解析したら、とても複雑なプログラミングになっていて、そこに遠藤さんの作風を感じた、と。そんな意見を聞いたことがあるんですが。

遠藤　多分、そうなんだと思う。当時、僕は、プリントアウトしてリストが2枚以上になるようなプログラムは書かないという方針でやってました。つまり、す

＊16　ポールポジション
81年にナムコより発表。初めて本格的な三次元表現を使ったレーシングゲーム。ハンドルとシフトレバーによって操作する。サウンドも4チャンネルあり、迫力あるドライビングが楽しめる。制作者は『ギャラクシアン』の沢野和則。彼は後に『ファイナルラップ』というレーシングゲームも手がける。

＊17　バグ
プログラムミス。完成前にデバッグ（プログラムミスチェック）を行ない、基本的にバグはすべて排除される。だが、予想もつかない事態でバグが残ってしまうこともある。そのバグを見つけて楽しむのもプレイヤーの特権である。

＊18　スクロール
画面に表示されているものが、流れるように動くこと。『ゼビウス』の場合は、地形が画面の上から下に流れるため、縦スクロール方式のゲームといわれる。

＊19　ふたつのボタンを撃ち分ける
『ゼビウス』にはふたつのボタンがあった。ひとつは空中攻撃用のザッパー、もうひとつは地上攻撃用のブラスター。空中の敵と地上の敵を、同時に攻撃することができた。

べてを短いプログラムで作る。短いプログラムをユニット化して、つないでいるんです。長いプログラムを書くと、どこが間違っているかわからないじゃないですか。でも、短ければ、どこのユニットにバグがあるかすぐにわかるし。

——合理的かつ構造的。

遠藤　そうですね。そんなことをしている人はほかにはいなかった。常々、僕が思っていることなんですけど、プログラムは外国語と同じなんですよ。僕らは普段、日本語で考えますよね。でも、日本人が外国語で喋る時、頭の中で日本語に翻訳しながら喋っているうちは駄目なんです。たとえば、英語圏の国に行った時、日本語で考えていると遅いんですよ。でも、英語で考えられるようになると速い。プログラミングでも同様で、プログラムを日本語に直しながら考えているんじゃ、全然駄目。直接、プログラム用の言語で考えられるようになると、非常に打ちこむのが速くなるんです。頭の中と画面の中の一体感というか。頭の中で考えたことが、そのままプログラムになっている。

——それは……今まで日本語で考えていたのが、英語で考えるように切り替わる瞬間。そんな転機のようなものが、『ゼビウス』の制作中にあったということですか。

遠藤　そうですね。ああ、これだ！　っていう瞬間がありましたね。あの頃に16進数[*20]の考え方が身についちゃって。今でも16進数で数字を数える方が、合理的だと思っています。1から数えるよりも、0から数える方が自然で、合理的。

——じゃあ、私生活は日本語のパターンで考えていても、仕事中はプログラムの頭に切り替える、と。

＊20　16進数
コンピュータ内部での数字処理の単位。10進数と異なり、0から9の後はAからFとカウントが続く。10進数における「16」の値で繰り上がって10となる。コンピュータ処理の最小単位となる、2進数との変換が容易。

遠藤　そうです。仕事の最中は何でもプログラムで考えちゃう。一番ひどいのは、消しゴムを使う時も、排他的論理和[*21]を取るという考え方をしたり。

――自分の行動もプログラムで見えてしまう？

遠藤　そういうこともありましたよ。ほら、『テトリス[*22]』にハマっていると、街に建っているビルすら『テトリス』のブロックに見えてしまう。あの「テレビゲームハイ[*23]」と同じ現象です。思考パターンが、そうなっちゃう。そのおかげで僕はプログラムを早く覚えられたんだと思います。

「『ゼビウス』という名がいい加減に決まっていたから……」『ゼビウス』ムーブメント

ソルバルウ＝太陽の鳥。ザカート＝奇跡、魔法。ガルザカート＝巨大な魔法。ゾシー＝死。シューティングゲーム『ゼビウス』に登場するキャラクターには、すべてゼビウス語による名前がついており、意味があった。そして、キャラクターの動き、攻撃方法のひとつひとつにまで理由が用意され裏設定があった。じつはその膨大な設定は、すべて遠藤さんが執筆した『ファードラウト[*24]』という小説に基づいていた。だからこそ『ゼビウス』で遊んだプレイヤーは、まるで小説を読んだかのような深いゲーム体験を満喫することができたのだ。

――『ゼビウス』を作るにあたって、遠藤さんは小説『ファードラウト』を執筆

＊21　排他的論理和
ビット演算で用いられる論理演算子のひとつ。値Aと値Bを比べ、いずれかが真で、かつ両方が真ではない場合に、真の値を返す。

＊22　テトリス
88年、セガより発表。旧ソ連のコンピュータ・サイエンス学者アレクセイ・パジトノフが作ったパズルゲーム。ブロックを落下させ、隙間にはめ込む、このゲームは「落ちモノ」というジャンルを築きあげる。どっぷりとハマるプレイヤーが続出した。

＊23　テレビゲームハイ
テレビゲームに夢中になってしまう現象。本来テレビゲームは没入度（フロー）が高く、人間の本能を刺激するといわれている。ちなみに元ハーバード大学教授のティモシー・リアリーは、コンピュータを「精神の拡張」と評した。

＊24　ファードラウト
『ゼビウス』の世界は『ファードラウト』という小説で描かれている。完全版は91年に出版された『小説 ゼビウス ファードラウト サーガ』（遠藤雅伸著・双葉社刊）にて語られている。

しますよね。どうしてゲームよりも物語を先に用意したんですか。

遠藤　今までのシューティングゲーム、『ギャラクシアン』にしろ、『インベーダー』にしろ、こちらが攻撃する放射線上に、敵が並ぶっていう論理は変だよね。敵も生き延びたいはずだ。そこにストーリーをつけてあげないと変だという問題提起が先にあって。そこで裏設定の部分を小説で作ったんです。

――敵はすべてゼビウス語により独自の名前がつけられていた。ゲームのあちこちに、ひとつの世界観みたいなものが見え隠れしていたのが『ゼビウス』の独特さだと思うんですが、あの言語体系は、たしかアニメの『伝説巨神イデオン』[*25]に影響を受けていたんですよね。

遠藤　そうですね。『イデオン』に影響を受けたというのは本当の話です。一番気になった部分は、宇宙の中にいくつも文明が並列して存在しえない、という思想だったんですね。あの中で、バッフクランという異星人と地球人は、第6文明人という同じ種族から生まれたという世界設定があって。結局、根が同じだという。まったく同じものが分散しているという考えかたが素晴らしかった。あと、文化の違いは言葉の違いから始まるという『イデオン』の世界観。たとえば、降参したいので白旗を揚げたら、相手にとっては徹底抗戦という表現だったというエピソードなんかも入っていて。それで、『ゼビウス』も言葉で異文化を表現しようということになった。

――なるほど。そこがルーツになって『ゼビウス』も。

遠藤　そこは、絶対やらなくてはと思った。なぜかといえば『ゼビウス』という名前がいい加減に決められてしまっていたから。

＊25　伝説巨神イデオン　80年、放映開始。地球から移民した人々とバッフクランと呼ばれる異星人は、イデの遺跡が眠るといわれるソロ星で戦争を始める。地球人の数少ない生き残りは、強力な力を秘めた遺跡に接触。遺跡の巨大ロボットを使って、バッフクランを退けるのだった。やがて、避難民となった地球人は、宇宙でイデの遺跡を発動させてしまう。総監督は富野喜幸（現・由悠季）。



――あっ、『ゼビウス』というタイトルはすでに決まっていたんですね。

遠藤　そうです。開発企画課の方で。僕らの全然はかり知れないところで決まっていた。

――なぜ『ゼビウス』だったんでしょうね。

遠藤　3文字から5文字の間で、濁音を含んで、カタカナでかっこいい名前というので、マーケティングの中から決まっていたんです。それで『ゼビウス』って名前を言われた時、「最低でも頭文字はX（エックス）をあててください」と言いました。まあ、それしか通らなかったですけどね。あと、ロゴのデザインもメタリックにしてくれと言ったんですけど。なんで新人の若造がチーフデザイナーを捕まえて、注文をつけているのか（笑）。それでもみんな、やってくれたんですから。

――ゼビウス語。神秘的な『ゼビウス』の核となる部分ですよね。あれはどういう理屈で決まっていったんですか。

遠藤　まず、言葉を決めたいといったら、先輩たちが手伝ってくれて。音と語感を優先で作っていきました。最初は『豆単』[*26]の単語だったかな？　非常にベーシックな単語に言葉をあてこんでいったんです。

――それじゃ、『豆単』を使えば、簡単なゼビウス語の文章は作れるってこと？

遠藤　そう。それから派生語とか変化形を作りながら、何となく言語体系ができてくる。「大きいヤツだからガルザカート、小さいからブラグザカートだよね」という風に。言葉が決まっているので、敵のキャラクターの名前は考えなくても、その言語体系に従ってつけていけばいい。

＊26　豆単
英語基本単語集。旺文社刊の参考書。通称「赤尾の豆単」。

――うーむ。すごい。ゼビウス語と同時に『ゼビウス』には様々な謎がちりばめられていましたよね。たとえば、空中を転がってくる謎の鉄板、バキュラ[*27]は256発の弾を当てると破壊される、とか。あれは本当ですか。

遠藤　これに関しては、数年前にインターネット上ですごくもめたんで……。僕がある掲示板に「こういうプログラムになっているので、多分256発で壊れると思います」と書き込んだ瞬間、まわりから、「ふざけるな。それは違う、何でおまえがそんなことを言うんだ」と嵐のような文句が返ってきたんです。その時、僕の名前を本名ではなくハンドルネームで書き込んだのがいけなかった。一番熱心に文句をつけてきたのが、『ナムコミュージアム』[*28]の『ゼビウス』を作ったやつでね（爆笑）。フラグの数値[*29]で言い合いになって。向こうが「解析したんだったら、そんな間違いはしないはずだ」と反論してくる。解析したんじゃない、俺が作ったんだよ！　って（笑）。喧嘩しているうちに、彼が会社で「おまえ、ネットでずいぶん喧嘩しているけど、相手は誰だかわかっている？」と言われたらしくて。すかさず彼からメールが届いて「ごめんなさい！」って。

――アハハハハハハハハ。

遠藤　だからナムコで移植されている作品は本当にすばらしい情熱と愛によって作られているってことですよ。つまらないバグまで表現されているし、なぜバグが起きたのか、僕よりよっぽど、よく知っている。僕が当時解析できなかったタイミングのバグとか、数値が不安定になって起こるバグなんかも全部解析していて、それと同じことができるプログラムまでわざわざ組んでいたりとかね。イカしてますよ。

＊27　バキュラ
空中を転がってくる鉄板。モノリスがモチーフとされる。画面に登場してから256発のザッパー（空中攻撃弾）を当てなくては破壊できないといわれているが、画面の比率から見ると、1秒間に25発以上のボタン連打をしなくてはいけない計算になる。

＊28　ナムコミュージアム
プレイステーション版で95～97年にかけて発売されたシリーズ。ナムコの過去の名作ソフトがすべて完全再現されていた。『ゼビウス』が入っているのは95年に発売された『ナムコミュージアムVol.2』。

＊29　フラグの数値
ゲームを管理している数値や要素をフラグという。2進数の「0」と「1」の条件判断を、旗（フラグ）の上げ下げに見たてた言葉。

――バグまでわざわざ再現。すごいですね、『ナムコミュージアム』。

遠藤　いい加減に考えているのが恥ずかしくなる。で、バキュラなんですが256発弾が当たると、プログラム上のキャラクターをコントロールするフラグが0に戻るので、破壊されるはず、というのが僕の意見だったんです。まあ、ロジックで考えただけなんで、よく「壊れるんですか?」って聞かれても、「やばい、ひょっとしたら壊れないかもしれないな」って思っていたんですが。実際はナムコの彼の話によると「それはちゃんと回避する処理をとられているので、256発当たっても壊れません」と。「オリジナルプログラムでは、回避してあります」と言われて、あっ、俺偉いと(笑)。自分でも気がつかないうちに回避してた(笑)。

――じゃあ、実際には壊れないんだ。そうか! ついでに聞いてしまうんですが、バキュラの謎のほかにも、いろいろな秘密がありましたよね。隠しキャラクターのスペシャルフラッグ[*30]やソル[*31]。幻のファントム[*32]。

遠藤　スペシャルフラッグは僕が入れたものなんですけど、ファントムはバグ。基板にCPU[*33]が3個入っているんですけど、そのCPUの処理の順番がずれると、出てくるかもしれない。正直、絶対出ない、とは言い切れない。ファントムの画像はたしかに入っているんで。

――初期のゲームミニコミ誌で、ゼビウスは攻略されていましたよね。ゲームフリークの『ゼビウス1000万点への解法[*34]』。あれはスペシャルフラッグやソルの位置がすべて載っていて。

遠藤　スペシャルフラッグを入れる時は、会社と喧嘩しました。シューティングゲームは敵に弾を当てて、爽快感を得るゲームだから、見えない敵を出してはいけ

＊30　スペシャルフラッグ
『ゼビウス』のゲーム中にある場所を爆撃すると、現われる特別なキャラクター。プレイヤーキャラクターが1機追加される。

＊31　ソル
地中に隠されている八角形の塔。全部で45本が地中に隠されており、46本目が存在するかどうかが話題となった。46本目はCPU同士のタイミングのバグにより、基本的に出現しない。

＊32　ファントム
アメリカの戦闘機ファントム。『ゼビウス』のプレイ中、ある条件を満たすと出現するといわれていた。

＊33　CPU
コンピュータに内蔵されている中央演算装置。『ゼビウス』は複数のCPUを搭載しており、それぞれが別個の計算をしていた。

ないと言われて。でも、プレイヤーキャラクターが1機増えるのは、とてもお得な感じがするじゃないですか。僕自身が下手なプレイヤーなんで、1機増えるというサービスは好きなんです。ただし、ソルに関してはとりあえず、怒られてきました。「すみません、何で出るのかわかりません。どうやって直せばいいのかわからないんですよ」って、ばっくれて（爆笑）。それで、出荷する前に検査課から「あのキャラクター（ソル）は、いつも同じ場所に出現する。爆撃の照準も光るから、見つける楽しみがある。バグかもしれないけど、面白い」という評価を得たんです。そうしたら、とうとう企画課の課長さんがやってきて「わかった、認めてやる。わかったからどこに何本埋めたかを教えてくれ」と。それで僕は「わかりました。ここところに埋めました」（爆笑）。

「僕自身が楽しめるように、解法は覚えていなかった」日本初のアーケード・ロールプレイングゲーム。

遠藤さんが『ゼビウス』の後に取り組んだのが『ドルアーガの塔』だ。これは60面にわたる迷路の謎を解きながら、アイテムを集め、最後の敵を倒すロールプレイング風のゲームだった。だが、当時の日本ではロールプレイングゲームを知っている者はほとんどいなかった。しかし、彼はその新しいゲームに果敢に挑戦した。遠藤雅伸という人は、ゲームのプレイヤーたちに、常に一歩先を見せてくれる存在だったのだ。

＊34　ゼビウス1000万点の解法
ゲームフリーク発行のミニコミ攻略本。大堀康祐＋中金直彦著。オフセット印刷による本だったが、『ゼビウス』最初の攻略本だった。ちなみに『ゼビウス』では996万点を超えると、敵を撃墜するたびに自分のプレイヤーキャラクターが1機増え、ファンファーレが鳴りまくる（という噂が当時流れた。真偽のほどはわからない）。表示される最高得点は9，999，990点。

――その後が『ドルアーガの塔』、あれもゲームのコミュニティに刺激を与えるようなゲームでしたね。

遠藤　『E・T・』[*35]の原作を読んだ時に『ダンジョンズ&ドラゴンズ』[*36]を知って。主人公のエリオットの兄貴が遊んでいるゲームなんですよ。その『ダンジョンズ&ドラゴンズ』がまったくわからなくて、『ゼビウス』が終わって、研修でアメリカに連れて行ってもらった時に、『ダンジョンズ&ドラゴンズ』の本を山ほど買ってきたんです。同じ頃、社内に置いてあったアメリカ産のゲームの中から『ウィザードリィ』[*37]（81年・サーテック）を見つけたんです。全部、英語なんで説明書もないし、よくわからないんだけど、これはひょっとすると『ダンジョンズ&ドラゴンズ』なのかな？　うん、面白いかもしれない、と。ロールプレイングというものは、経験値を増やしていくゲームなんだと知るわけです。それとは別にその頃、僕はCPU[*38]をZ80[*39]から6809に乗り換えたかったんです。そこで何をやろうかといった時にひとつ考えていたのが、『ダンジョンズ&ドラゴンズ』をモチーフにしたゲーム。当時は『イシターの凱旋』と呼んでいましたが、その試作を作っていたんです。

――いつ作ったんですか。

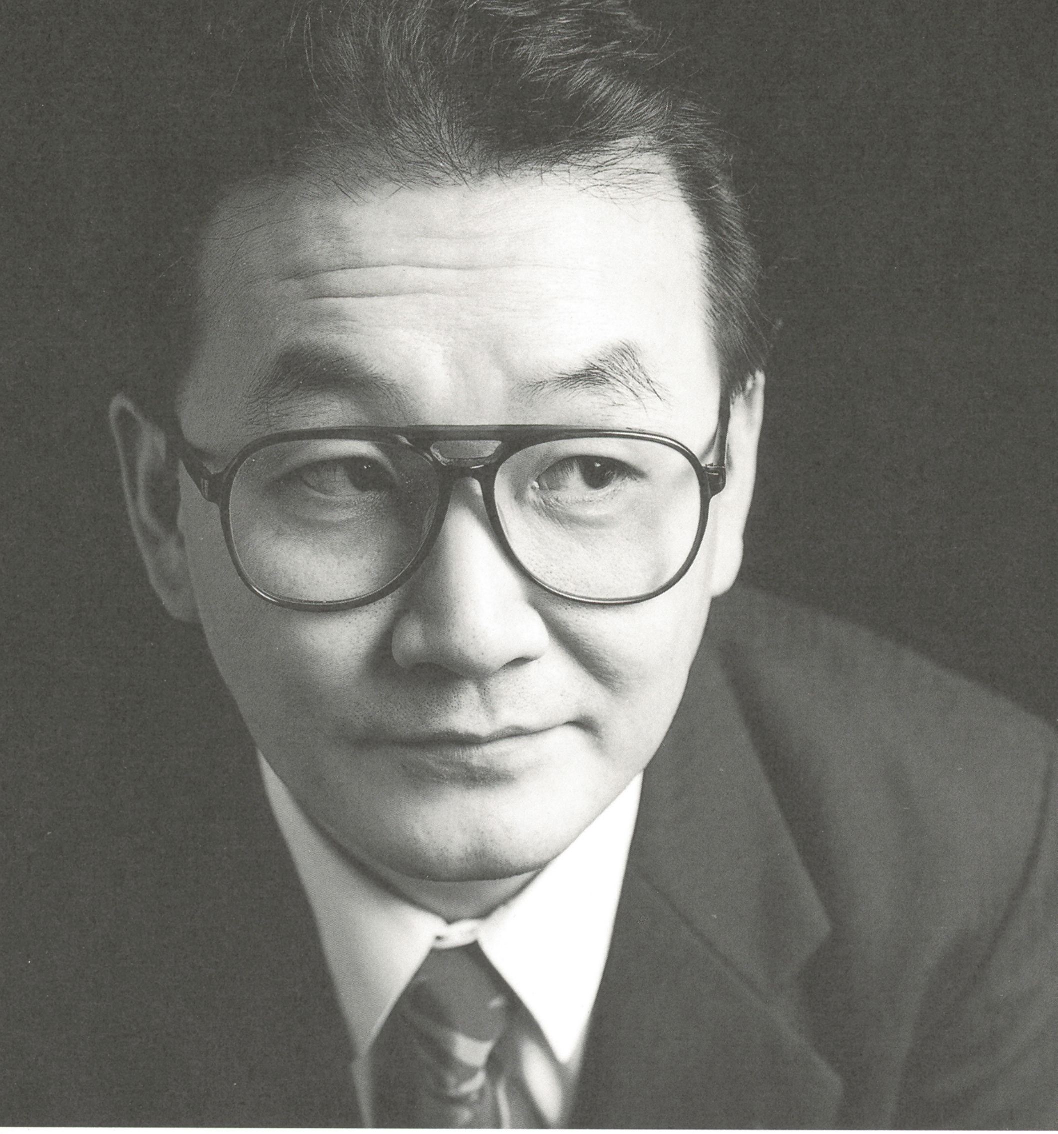
遠藤　何かのセミナーに会社の女の子と行った時に、メモにいたずら書き[*40]しながら、喋っていたんです。その時、大きな塔とか、塔が崩れることはタロットカードで不吉なことを指すんだとか、バビロニアの伝説の話とかアイデアが浮かんできて、その時のメモがシリーズのコンセプトになったんです。

――そこから『ドルアーガ』の制作が始まるわけですね。

遠藤　『イシターの凱旋』の前に『ドルアーガの塔』というエピソードを考えてい

＊35　E・T・
EXTRA-TERRESTRIAL　82年、スティーブン・スピルバーグ監督によって映画化。宇宙人と少年の交流を描く。映画の中に『ダンジョンズ&ドラゴンズ』で遊んでいるシーンが出てくる。

＊36　ダンジョンズ&ドラゴンズ
74年、TSR&ホビーより発売されたボードゲーム。制作者はゲイリー・ジャックスとデイブ・アンダーソン。プレイヤーは、それぞれの登場人物になりきって、架空のゲーム世界を楽しむ。ゲームは司会者（ゲームマスター）によって進められ、プレイヤーはルールに従ってサイコロを振ることで、戦闘やイベントをこなしていくことになる。ゲームと現実の区別がつかなくて、自殺した人が出たという都市伝説的なニュースが流れたのも、このゲームだった。ちなみにサイコロとゲームマスターの役割をコンピュータにやらせようと発想されたのが、コンピュータロールプレイングゲームである。



GAME STUDIO◎*Endo Masanobu*

て、そちらの方がゲームに向いていると思ったんで、じゃあ作ってみましょう、と。開発期間は非常に短く、低コストで作るという条件で始めたんです。基板は当時だぶついていた『マッピー』[41](83年)のものを使って。じつは最初『ドルアーガの塔』はマップを真四角にしたかったんだけど、『マッピー』が左右にスクロールする基板を使っていたので、『ドルアーガ』も2画面のマップなんです。まあいいや、と思っていましたけど。

——ああ、なるほど! それで2画面なんだ。

遠藤 もうひとつ大切なのは、迷路をしっかり作ろうと思っていたんです。今まで迷路モノというと、『パックマン』が代表的でしたけど、あれは正確には迷路じゃない。本来の迷路はA点からB点まで、行きかたがひと通りしかないものをいうわけ。そこで、『ドルアーガの塔』では本当の迷路を作ろうと思ってた。でも、全部の迷路のデータをデータで作っておくのは大変だから、ルーチンで壁を配置していく。数字が入力されると、毎回、自動的に同じ迷路が必ず作られるというルーチンを開発したんです。

——じゃあ、あの迷路はすべて数字で管理されているんですね。

遠藤 そう。ちなみに60面目の迷路はすごく単純だけど、あれは255っていう数字を入れると生成される迷路なんです。最初、バグだ! ってみんなで笑っていたんだけど、いや、この迷路は面白いから、って。最後の面だけ255っていう数字が裏では入力されている。だから、あの迷路のデータは全部でたったの1バイト[42](笑)。

——『ドルアーガの塔』は全60面。1面ごとに敵と戦いながらアイテムを見つ

＊37 ウィザードリィ
Wizardry 81年、サーテックソフトウエアより発売されたパソコンゲーム。地下10層にわたる迷宮へ潜り、最下層にいる悪の魔法使いを倒す。地下迷宮は三次元で表現されている。コンピュータロールプレイングゲームの元祖として知られる。制作者はロバート・ウッドヘッド。

＊38 Z80
ザイログ(Zilog)社の8ビットマイクロプロセッサ。インテル社のベストセラー、マイクロプロセッサ8080Aに対する互換性を持つ。

＊39 6809
モトローラ(Motolora)社の8ビットマイクロプロセッサ。80年代中盤の人気マイクロプロセッサ。

＊40 タロットカードの塔
タロットカードには塔に雷が落ち、崩れている図版がある。これは不吉を意味する。

けていくゲームでしたが、あのアイテムの出しかたは意地悪なものが多かったですよね。

遠藤　全部60面を解ける人が出るまで、2ヵ月ぐらいだったかな。最初にクリアしたのは早稲田の学生で、無口な男だったけど立ち上がってガッツポーズをして喜んだらしい(笑)。

――あの60面の解法は、後にナムコから公式に発表されたんですか。

遠藤　いや、僕は知らない。全部忘れないと自分自身が楽しめないと思ったので、どんどん忘れていったんですよ。だから、ゲームセンターで苦しみましたよ。ここどうやってアイテムを出すんだっけなあって。

「ワンダーな部分がゲームには大事ですよね」日本で最初のスターゲームデザイナー。

『ゼビウス』『ドルアーガの塔』で一躍その名を知られた遠藤さんは、しばらくナムコで『グロブダー』[*43](84年)などのゲームを作り続けるが、85年に7人のメンバーとともにナムコから独立し、ゲームスタジオ[*44]を設立する。当時は、個人のゲーム制作者が会社を作るということは珍しいことだった。にもかかわらず、その独立を決意したのは『ドルアーガの塔』の時にたくさんのファンレターが届いたこと、それと遠藤さん自身がサラリーマンを廃業したかった、というふたつが大きな理由だったという。サラリーマン的なルーチンワークから脱出するということは、「ゲーム作家」としての自分の立場を明確にするということだった。

＊41　マッピー
83年にナムコより発表。屋敷の中に設置されたトランポリンを使ってジャンプし、7階建ての建物の中を逃げ回る。逃げる主人公はネズミのマッピー、追いかける敵はネコのニャームコ。この2匹はナムコのシンボル的キャラクターになる。

＊42　1バイト
コンピュータ上で使われる情報の単位。1バイトは8ビットに相当する。コンピュータは情報の記憶、処理、伝達をバイト単位で行なうことが多い。

＊43　グロブダー
『ゼビウス』に登場する敵の戦車グロブダーで戦うシューティングゲーム。一画面のリングの中で敵戦車とグロブダーが撃ちあうのだが、グロブダーは一撃を受けるとたちまち爆発してしまう。敵の攻撃をふせげるバリヤーと、画面の中の遮蔽物をうまく使うことが必要となる。苦手なプレイヤーにとっては数秒でゲームオーバーになってしまうこともある緊迫感あふれるゲーム。まるで西部劇のガンマンのような一撃必殺の美学があふれていた。

——その後、独立してゲームスタジオを設立されますよね。仕事もプログラミングから、ディレクションがメインになっていったんですよね。

遠藤　そうですね。最初の作品は『Zガンダム　ホットスクランブル』[*45](86年・バンダイ)。これは僕が『ガンダム』のファンだったんで、めちゃくちゃ作ってみたかった、それだけ。『Zガンダム』のデザインをやっていた永野護[*46]が好きで、あのデザインをちゃんとキャラクターで動かしてみたい、と。ナムコにいてできなかった版権物に取り組んでみたんですね。あと、『ファミリーサーキット』[*47](88年・ナムコ)のドライブルーチンだけは自分でプログラミングしています。ドライブの感覚は、伝えられないからしようがない。カウンターステアリングを当てた時のドリフトの感覚とか、アクセルを踏んだ時のテールが流れる感覚はほかの人に伝えられないから。

——遠藤さんは、ゲーム制作者として名前が注目された、日本で最初の存在ですよね。自分の名前で仕事をしている人は少なかった中で、ゲームスタジオとして独立したのも、当時としてはすごく珍しい行動でしたし。あの『ゼビウス』を作った、遠藤節を楽しみにしているファンも多かったと思うんです。

遠藤　でもね、僕は昔から、自分が一番楽しめるものを作っているんですよ。

——ああ。『ドルアーガの塔』の時は自分が楽しむために、解法を忘れようとしていたほどですしね。

遠藤　そう。自分で自分の作ったものを楽しむ。そうするとおのずと個性が出てくるわけです。あと、最近思っていることですけど、ワンダーな部分がないと駄目ですよね。人がひと目見ておっと驚く部分がないといけないな、と思ってい

＊44　ゲームスタジオ
85年、遠藤雅伸を中心とする7人によって、東京青山に設立された新会社。当時は、ゲーム制作者が個人名を名乗り、独立することは珍しかった。ちなみにゲームスタジオに先立つこと3年前の82年、米エレクトロニックアーツ社では、ゲーム制作者をアーティストとしてあつかうと宣言。ビル・バッジというアップルⅡの天才プログラマーを自社広告の「顔」とした。そのアメリカでの流れと日本国内でのファミコンブームなどの複合的な影響から、ゲームスタジオは誕生したのだろう。

＊45　機動戦士Zガンダム　ホットスクランブル
86年、バンダイよりファミリーコンピュータ版ソフトとして発売。『機動戦士ガンダム』の続編アニメ、『Z(ゼータ)ガンダム』を題材としたシューティングゲーム。Zガンダムが変形するところが、遠藤さんのこだわり。

るんですよ。そういうワンダーな部分がゲームには大事ですよね。

マエストロの横顔

すっと伸びた背筋。

遠藤さんの姿勢は、インタビュー中、ほとんど崩れることはありませんでした。ところが、聞いてみると、仕事中はとんでもない格好だとか。

「ずっと椅子に座っているじゃないですか。だから疲れちゃって、ぐにゃーって椅子からずり落ちたような格好でプログラムを打ち込んでいたりもしますよ」

そう言って見せてくれたのは、背中で椅子に座る、まるで溶けかかったアイスクリームのような格好。その姿に思わず大爆笑です。

ちなみに、今回一番盛り上がってしまったのは、ひとしきりお話を聞いた後の雑談でした。

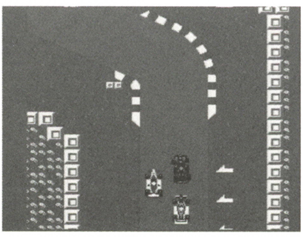
「いや、あのアイドルは嫌い。僕が気に入っているのは、あの女優」

ちょっと名前は伏せときますが、もう女性アイドル、女優について詳しいこと！なんとメンバーの入れ替わりが激しいことで知られる某人気女性グループも、しっかり把握。最新メンバーを厳しく論評していました。

「あの子の顔は少し目が離れすぎているじゃないですか。僕はああいう顔は駄目（笑）」

＊46 永野護
マンガ家、キャラクターデザイナー。『機動戦士Zガンダム』で、Zガンダムなど、登場する兵器のデザインを担当する。そのデザインはフェラーリにも似た流麗さを持っていた。代表作に『重戦機エルガイム』のデザイン、『ファイブスターストーリーズ』（マンガ・角川書店刊）。

＊47 ファミリーサーキット
88年、ナムコよりファミリーコンピュータ版ソフトとして発売。自分のクルマがライバルのクルマと衝突してもクラッシュしないなど、走ることだけに主眼を置いた、ストイックな作りが独創的。



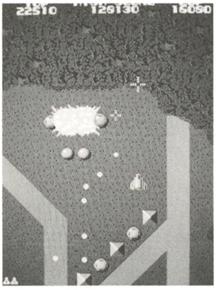
遠藤さんのピンと伸びた背筋に、どことなく色気を感じたのは、そんな女性への興味があるからなのかも。ゲームデザイナーの第一人者として、色気あるゲーム作りをこれからも、続けて欲しいと思ったのでした。



GAME STUDIO◎*Endo Masanobu*

ゼビウス

自機「ソルバルウ」を操作し、空中攻撃用の「ザッパー」と地上攻撃用の「ブラスター」を使い分けながら地上、海上、空中の敵を撃破する縦型のシューティングゲーム。そもそもこのゲームは、企画の立ち上げ時に『シャイアン』という仮タイトルがつけられていた。自機は戦闘ヘリコプター。敵の陣地を機銃掃射で襲撃する、リアルタッチの戦争ゲームだったのだ。しかし、遠藤雅伸は残虐な戦争を描くのを嫌い、舞台を近未来に設定。『パンツァー』とタイトルを変更した。そこで、現在の基本形がデザインされ始めたのだ。結局、ナムコの開発企画課によりタイトルは『ゼビウス』に落ち着いてしまうが、戦争を肯定しないという遠藤雅伸の精神は生き続けている。その象徴が敵機の動きである。『ゼビウス』に登場する敵機は、自機「ソルバルウ」から逃げるように移動するのだ。「臆病なシューティングゲーム」。それが本作『ゼビウス』の本質なのだ。

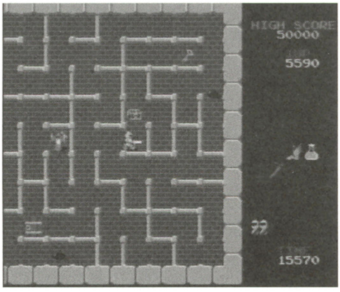


1983年発表
アーケードゲーム
発売元／ナムコ

ドルアーガの塔

囚われた恋人カイとブルー・クリスタル・ロッドを取り返すために、60層の塔を登る主人公ギルの冒険を描くロールプレイングゲーム。塔の各階は迷路になっており、特定の条件をクリアすること（たとえば「敵のスライムを2匹倒す」など）で宝箱を出現させることができる。宝箱にはアイテムが入っており、そのアイテムを使って迷路を切り開いていくのだ。アイテムの出現方法の中には、とてつもなく難しいものがあり（迷路の中でレバーを上右下左に3回連続して入れるなど。もっと難しいものもある）、ヒントなしではほとんどクリアすることができなかった。さらに60階を登りきるのには、最低2時間の連続プレーが必要とされる。しかし、それでも60階を踏破する者が続出したのだから、当時のゲームファンは我慢強かったというべきか。

現在このゲームがゲームセンターで発表されたら、はたしてどんな風に評価されるのだろうか。



1984年発表
アーケードゲーム　発売元／ナムコ
写真はプレイステーション版『ナムコミュージアムVol. 3』より

遠藤雅伸　作品集

1983年
ゼビウス
アーケードゲーム　発売元／ナムコ

1984年
ドルアーガの塔
アーケードゲーム　発売元／ナムコ

グロブダー
アーケードゲーム　発売元／ナムコ

1986年
機動戦士Zガンダム ホットスクランブル
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／バンダイ

イシターの復活 リターン・オブ・イシター
アーケードゲーム　発売元／ナムコ

1988年
ファミリーサーキット
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／ナムコ

カイの冒険 ザ・クエスト・オブ・カイ
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／ナムコ

1989年
ケルナグール
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／ナムコ

1991年
ファミリーサーキット'91
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／ナムコ

1994年
ザ・ブルークリスタルロッド
ザ・デスティニィ・オブ・ギルガメッシュ
スーパーファミコン用ソフト　発売元／ナムコ

スーパーファミリーサーキット
スーパーファミコン用ソフト　発売元／ナムコ

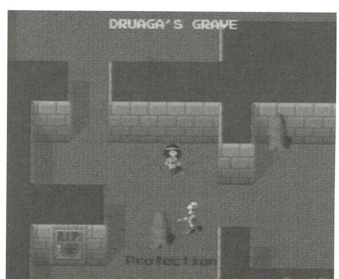
1996年
エアーズアドベンチャー
セガサターン用ソフト　発売元／ゲームスタジオ

1998年
ボンバーマンビーダマン爆外伝カードゲーム
ゲームボーイ用ソフト　発売元／メディアファクトリー

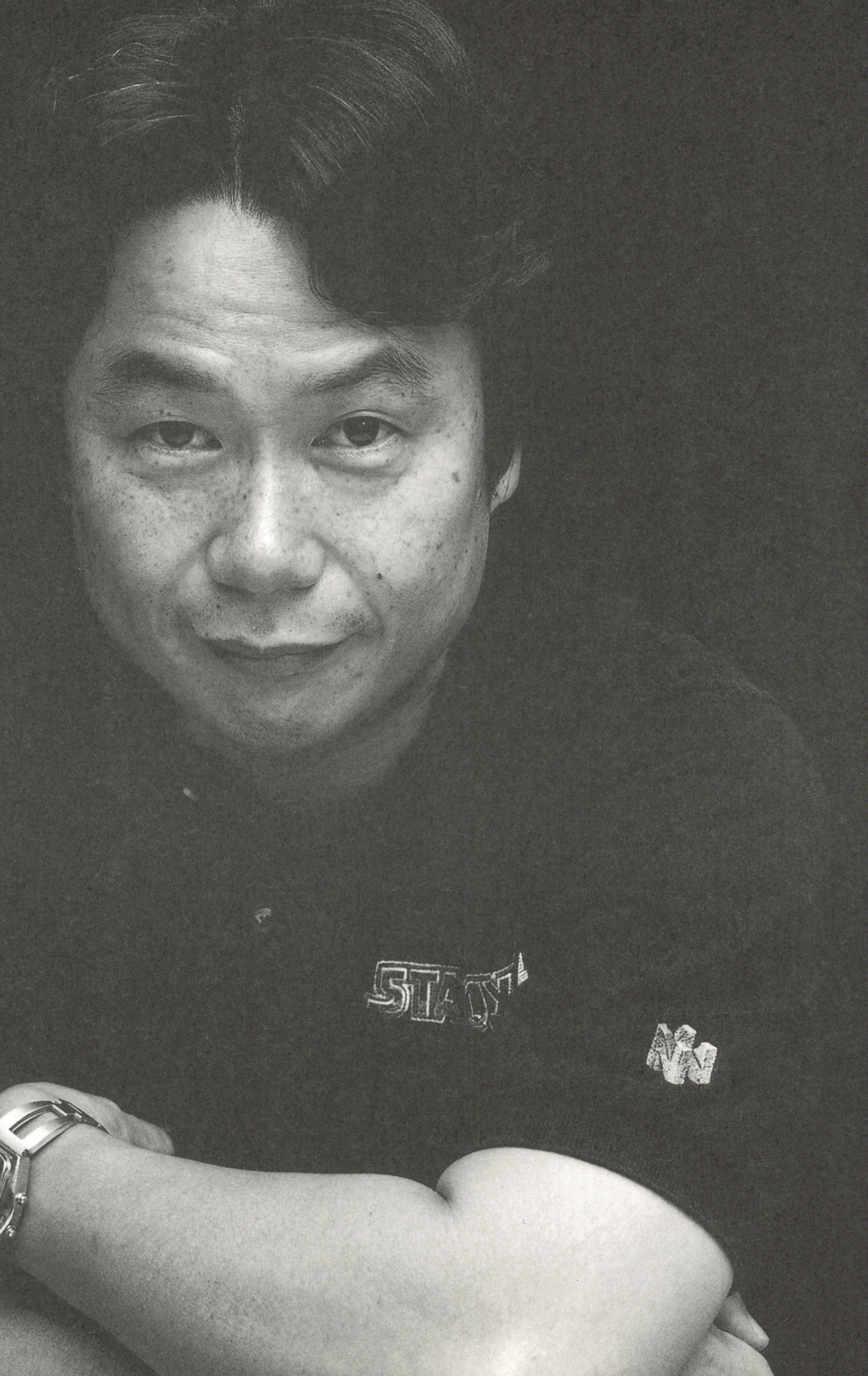
イシターの復活　リターン・オブ・イシター

『ドルアーガの塔』の続編。前作で手にしたブルー・クリスタル・ロッドを使い、塔を脱出するのが目的。魔法を使うカイと剣士のギル、ふたりのキャラクターを一度に操作するアクションタイプのロールプレイングゲーム。ゲームの終了時にパスワードが表示され、次回に遊ぶ時にそのパスワードを入力することで前回の続きを再開できる機能があった。

カイは複数の魔法の中からひとつを選び、放つという操作が必要なのに対し、ギルはボタン操作なしで戦うことができる。キャラクターを上手に使い分けるテクニックが問われた。基本的にはひとりプレーのゲームだが、ふたりで遊ぶことも可能。遠藤雅伸は「操作の簡単なギルを女の子、操作の複雑なカイを男の子がプレーして、カップルで遊んで欲しかった」と語っている。しかし、残念ながらそんな光景はほとんど見られなかった。「悲しいかな当時のゲーマーはモテなかった」というのは遠藤雅伸の弁。



1986年発表
アーケードゲーム　発売元／ナムコ
写真はプレイステーション版『ナムコミュージアムVol.4』より



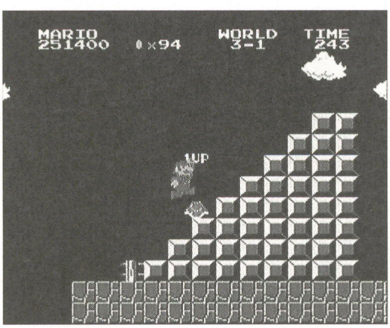
宮本　茂

Miyamoto Shigeru

1952年11月16日生まれ。京都府園部町出身。
77年金沢市立美術工芸大学卒業。
同年任天堂入社。
90年日本文化デザイン大賞受賞。
93年日本ソフトウェア大賞'92MVP受賞。
96年朝日デジタル・エンターテインメント大賞ホーム部門個人賞受賞。
97年第五回日本ソフトウェア大賞MVP受賞。
AMD Award Best Producer/Director受賞。
98年AIAS（Academy of Interactive Arts & Science）殿堂入り。



ジャンプしてブロックを叩くと、中からにょきにょきと芽が生える。その芽をよじ登ると、雲と空の世界が広がっている。地面から突き出る土管に潜ると、暗いじめじめとした地下世界がある。その奥には熱い溶岩に囲まれた橋があり、黒幕の魔亀クッパが待ち構えている。
センス・オブ・ワンダーに満ちあふれている世界をマリオとともに冒険するゲーム。それが『スーパーマリオブラザーズ』だ。操作は簡単で、十字ボタンでマリオを左右に走らせ、ジャンプボタンで飛び跳ねる。基本的にはこれだけで地下道、水中、雲の上、氷の世界といったバリエーションョン豊かな世界を渡っていけるのだから、そのアクションの自由度の高さがわかるだろう。
このゲームは「ファミコンブーム」の原動力となった一本だ。『スーパーマリオブラザーズ』は85年の9月に発売されたが、その年ファミリーコンピュータは374万台、翌年は383万台を売り上げたという。83年に発売された同機はそれまでに210万台しか売り上げていなかったというから、その勢いの激しさがわかるはずだ。
このゲームには、様々な秘密があり、その謎の解法を載せた攻略本も人気を集めた。
年間ベストセラーになる書籍も現われ、ゲーム専門誌が相次いで創刊されたのも、このゲームの功績。もしかしたら、本書のようなゲームの書籍が生まれたのも『スーパーマリオ』のおかげかもしれない。



『スーパーマリオ』『ゼルダの伝説』がブームを起こしていた頃。
ある時はゲームの最新情報を教えてくれる良き兄貴として、ある時は『マリオ』のお兄さんとして、ゲーム情報通の小中学生の間で知らないものはいない、と言われるほどの人気を集めている人物がいた。その正体は任天堂の宮本茂さんだ。彼は持ち前の気さくな性格で、子どもたちからミヤホンと呼ばれ、愛されていた。

あれから十数年。
彼の手がけた『スーパーマリオ64』『ゼルダの伝説～時のオカリナ』といったゲームは世界中でミリオンセラーとなり、宮本さんは世界中から注目を浴びる存在となった。様々な賞を受賞し、時には「世界で最も有名なゲーム作家」と呼ばれることもある。だが、宮本さんの笑顔はミヤホンと呼ばれていたあの頃と変わっていない。京都弁でギャグを織り交ぜながら、テレビゲームの未来について熱く語る。そのまなざしはどこまでも真摯だ。

「ゲームとは必然とアイデアの組み合わせ」マリオがジャンプをし始めた理由。

作り手の顔が見えてくるゲームは面白い。遊べば、遊びつくすほど、作り手の人となりが鮮やかに浮き出てくるからだ。
昨今のゲームは大人数で作られているため、なかなか個人の顔は見えにくい。だが、昔のゲームはあちこちに個人の意図が見え隠れする。たとえば『ドンキー

コング』なら、宮本さんのジャンプとアクションに対する考えが見える。転がってくる樽を避けるためのジャンプ。止まっている足場から、動く足場へのジャンプ。また、動いている足場から、動く足場へのジャンプ。ひとつのゲームにじつに様々なアクションとジャンプが織り込まれているのだ。このジャンプに対する考え方は、後の大ヒットゲーム『スーパーマリオ』へと受け継がれていく。まずは、すべてのルーツとなる宮本茂デビュー作『ドンキーコング』の話を聞いてみた。

――宮本さんが任天堂に入った頃は、いわゆるテレビゲームの黎明期だったのだと思いますが、最初にやったお仕事は何だったんですか。

宮本　任天堂の最初の家庭用ゲーム機「テレビゲーム15」[*1]（77年）が発売された年が、ちょうど僕の入社年だったんですよ。僕が入社した時は、ほとんど出来上がっていて、外観の色塗りをちょっと手伝わせてもらいました。あとは『レーシング112』[*2]（78年）というゲームのハウジングデザインをしたり、「ブロック崩し」のハウジング、外観の設計をひと通りやらせてもらいました。それから『スペースインベーダー』[*3]（78年）が流行っているというので、『インベーダー』をアレンジしたもののキャラクターのドット画を描きました。キャラクターを描くのはその時が初めてで。あと、『シェリフ』[*4]（79年）、『スペース・ファイアーバード』[*5]（80年）。その間に、いろいろなゲームのプランを出しては却下されていました。

――宮本さんはデザイナーで入社したんですか。

宮本　プランナー志望で入ったんですけど、いちおうデザインができるから、仕

＊1　テレビゲーム15
77年、任天堂より発売された家庭用ゲーム機。テレビにつなぐことで『ポン』タイプのテニスゲームなど15種類のゲームを遊ぶことができた。6種類のゲームが入っている、テレビゲーム6も同時発売。このゲーム機は任天堂と三菱電機との共同開発である。

＊2　レーシング112
78年、任天堂より発売された家庭用ゲーム機。ハンドル型のコントローラが付いており、112通りのレーシングゲームを遊べる。ふたりプレイ用のコントローラも別に付いており、対戦もできた。

＊3　スペースインベーダー
78年、タイトーから発表。国内外で一大ブームを巻き起こしたシューティングゲームの元祖。西角友宏が手がける。任天堂が作っていたのは『スペースフィーバー』。

＊4　シェリフ
79年、任天堂より発表。シェリフを取り囲んだ16人のならず者と銃撃戦をするシューティングゲーム。操作は独特。昔のテレビチャンネルのようなダイヤルを回転させ、それで狙いを定める。そ

事としてデザインをやっていたという……。デザイナー[*6]と同じ部屋でしたが、機会があれば、企画をしたいと思ってました。

――宮本さんの第1作『ドンキーコング』（81年）は、後の『マリオ』シリーズの原点となるジャンプゲームって、ほとんどなかったと思うんです。なぜジャンプアクションに取り組んだんですか。

宮本　あまりほかで言っていないけど、最初『ドンキーコング』はジャンプゲームじゃなかったんですよ。そもそもアスレチックのゲームだったんです。キャラクターが乗ると上下する「シーソー」[*7]があったりとか、そういう仕掛けがたくさんあるゲーム。当時、ポパイ[*8]のライセンスを受けて、キャラクターとして使おう、という話があったんですね。だから、非力なポパイがオリーブのところまで、ブルートが投げる樽を避けながら走っていく。で、ほうれん草を食べたら一気に逆襲！　というね。そういう構造のゲームを作れないかな、と絵を描いたんです。そうしたら、わざわざライセンスを取らなくても、これなら別のキャラクターでもいいだろう、と。『ドンキーコング』の基本形が生まれたんですね。

――1本のゲームを作る時って、最初から完成型があるわけじゃないですよね。少しずつ作りながら、いろいろなアイデアを具体的に盛り込んでいったんだと思いますが、その過程をちょっと教えてもらえますか。

宮本　そうですね。まず、樽を転がすために坂を作って、その転がってきた樽を避けるためのハシゴを作ったんですね。最初はハシゴを登って樽を避けるっていうゲームだったわけ。でも、ハシゴを登るくらいなら、直接跳んで避けた方がいいよね、って話が出てきた。その時僕が使わなくてはいけない基板には、ジョイスティ

して、ダイヤル自体を押すことで、弾が発射される。『スペースインベーダー』の要素を取り入れながら、独自路線を突き進む任天堂らしい一作。

＊5　スペース・ファイアーバード
80年、任天堂より発表。宇宙船で火の鳥を撃墜していくシューティングゲーム。必殺の体当たり攻撃で、飛んでくる火の鳥を一網打尽にすることもできる。『ギャラクシアン』のカラフルなキャラクターに負けない、どぎついカラーリングが特徴。

＊6　デザイナーと同じ部屋
宮本さんの所属は企画部企画課。デザイナーと開発スタッフによる混成部隊だった。

＊7　シーソー
残念ながら『ドンキーコング』に「シーソー」の仕掛けは採用されなかったが、移動式の足場やベルトコンベアに飛び移るなど、ジャンプアクションは多彩だった。

ックとボタンがひとつずつ付いてたんですよ。ハシゴを登るのならジョイスティック1本だけでいいんだけど、なんか退屈ですよね。だからボタンを使ってジャンプして樽を飛び越すか、ハンマーで樽を殴るか、どっちかにしようと迷っていたんです。仕様書にも、途中までジャンプかハンマーって書いてあった。でも、決め手はさっき言った「シーソー」でしたね。「シーソー」に乗り移るのに、ジャンプできた方が移動が楽になりそうだった。で、必然的にボタンを使うのはジャンプに、代わりにハンマーはオートになった。だから、あの時の基板にボタンがふたつ付いていたら、ハンマーとジャンプのボタンを押すゲームになったのかもしれないし、ボタンがなかったら、スティック1本のゲームにしていたかもしれない。

――『ドンキーコング』は、アメリカで余ったゲーム機を有効に使うために始まった企画だったんですよね。つまり、必然的な状況があらかじめあった。

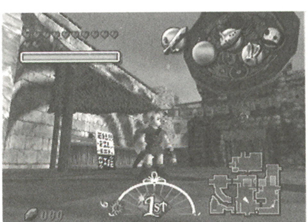
宮本　昔も今も変わっていませんが、僕は、状況による必然の部分と、ゲームのアイデアとなる企画的な部分、両方をいっぺんに考えていくたちなんですよ。たとえば、今、『ゼルダの伝説　ムジュラの仮面』[*9]（2000年）を作っていても、つねに両方を考えながらやっているという手ごたえがある。

――技術とアイデアをうまく混ぜ合わせる仕事、ということですね。

宮本　だから僕は、ゲームデザインというのは設計だと思うんです。さらにいえば、その設計をしたうえで、どのように仕上げるかというところに、その人の作風が出る、と。同じプランニングのゲームでも、その人の仕上げかたによって、全然違うゲームになる。そういうところがあるからこそ、僕は「ゲーム作家」という言いかたをしているんです。

＊8　ポパイのライセンス　アメリカンコミックのポパイ。任天堂はキングフィーチャーズから許可を受け、水夫のポパイが乱暴者のブルートにさらわれた女の子オリーブを助ける、というゲームを作ろうとした。残念ながら『ドンキーコング』では、ポパイはマリオに、ブルートは大きなゴリラになってしまったが、『ポパイ』のゲームは2年後の83年、ファミリーコンピュータ版ゲームとして、実現することになる。

＊9　ゼルダの伝説　ムジュラの仮面　2000年、任天堂よりNINTENDO64用ゲームとして発売。勇者リンクが3日間で世界を救うという、アクションタイプのロールプレイングゲーム。



――作家性は仕上げに現われる、と。たしかにプランニングだけだったら、どんなゲームもたいてい優れているものですよね。でも、その仕上げかたいかんでヒットゲームにも、駄作にもなるわけで。

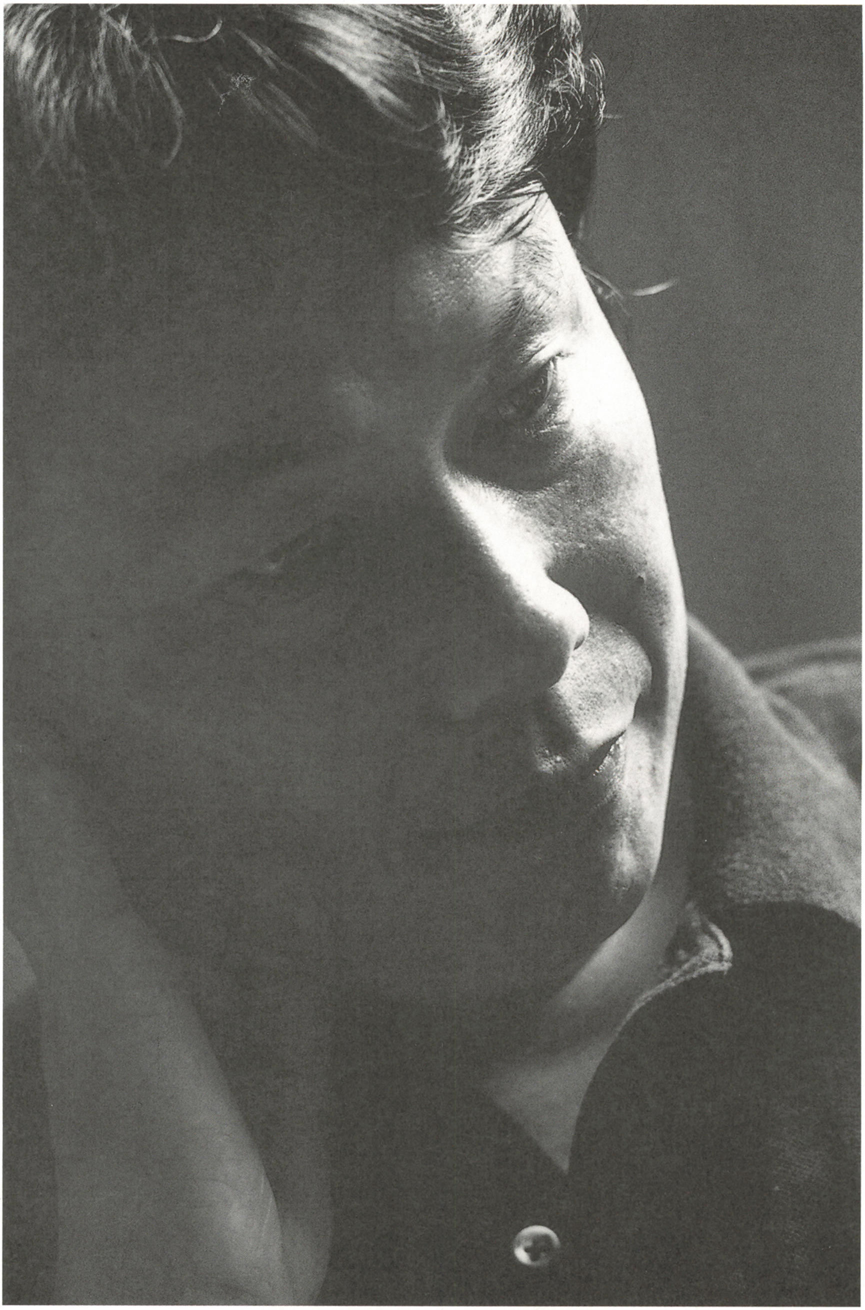
宮本　まあ、当時の僕は「俺は『バカみたいに面白いもの』を作るぞ！」っていうそれだけで仕事していただけですけど。

「ヒット商品を作りたい」
宮本茂、任天堂入社。

手塚治虫が輝ける未来を夢見て『鉄腕アトム』を『少年』という雑誌に連載し始めた52年。宮本さんは、緑が豊かでのんびりとした田園地帯の京都府園部町で誕生する。

ＮＨＫの『チロリン村とくるみの木』や『ひょっこりひょうたん島』を見ながら、おおらかに育った宮本少年は、やがて中学生になりマンガに目覚める。とにかく読んだら、自分で描いてみる。中学3年間、プロを目指してマンガを描き続けたのだった。数十年後、コンピュータ上で『マリオ』を生み出す、そのデザインセンスはここで養われたのだ。

――宮本さんは子どもの頃、マンガ家志望だったそうですけど、どんなマンガ家が好きだったんですか。



宮本　手塚治虫はもちろん、赤塚不二夫、山根赤鬼、ジョージ秋山、横山光輝。ほんと幅広く、ギャグからストーリーまで、マンガなら何でも好きで。中学3年の時、プロの絵がどれくらいきれいなのか知りたくて、原画が欲しいなと思ってた。でもね、誰もくれなかった（笑）。それで結局、プロのマンガ家には太刀打ちできないなって、大学へ行こうと普通高校の工学部に入ったんですよ。でも、そこで普通に工学部に進むのも、面白くないし、絵を続けたかったんで、工業デザインの大学に進学したんです。家電製品をデザインしようかなと思って。

――え？　じゃあ就職は家電メーカー志望だったんですか。

宮本　いや、家電もいいけど、幼稚園の遊具もいいな、なんて思ってて。要するに、世の中の人が簡単にさわれるヒット商品を作りたい！　と思っていたんですね。その希望にぴったりきたのが「学研の付録」[*10]。それで学研に会社訪問に行ったんですよ。でも、ネクタイ締めてる人がズラーッと並んでて……、なんか想像してたのと違うなあと。

――任天堂に就職活動したのは？

宮本　任天堂[*11]は当時、デザイナーを募集していなかったんですよ。親父の知り合いから、山内（溥）[*12]社長に話をしてもらって、それで面接することになったんです。当時の任天堂はアミューズメント機器だけじゃなく、ベビーカーやバッティングマシンも作っていて、面白い会社だなあ、と。トランプや花札で儲かっていると思っていたんですよ。だから、好きなことをさせてくれそうだったし。

――就職の際、面接もあったと思いますが、どんな感じだったんですか。作品を持っていったんですか。

＊10　学研の付録
学研から毎月発行されていた『科学』『学習』についている付録。『科学』が理系。『学習』が文系。

＊11　任天堂
花札メーカーとして明治22（1889）年に山内房次郎により設立。以来、トランプや花札の老舗として経営をしてきた。三代目の山内溥社長の代からテレビゲーム事業に着手する。任天堂とは「天に運を任す」という意味。

＊12　山内溥
1949年、22歳で任天堂社長に就任。その頃はまだ早稲田大学の学生だったそうだ。積極的な性格で『保存式ご飯』や、子ども向けの乗り物など、様々な新商品を作り出しては販売していた。

宮本　面接には、学生の頃の作品を持っていきました。ひとつは幼稚園児用のハンガー。動物の顔が描いてあるハンガーに取っ手が付いてて、背の低い子どもでも使いやすいようになってる。あと、ブランコの付いたシーソーとか……。その後、電話がかかってきて、山内社長に会うんです。社長は「紹介があったから君を採るんじゃなくて、君にうちの仕事をして欲しいから採るんだよ」なんて気を遣ってくれました。でもね、会社に入ってから知ったんですけど、僕のデザインしたハンガーが、きっちり実用新案出願されてた（笑）。まあ、僕は出願費用払わずに権利が持てたからよかったんですけど（笑）。抜けめのない会社だなあ、と。僕にとっては好きなことができるところだったんで、快適なスポンサーだな、と思ってました。

「ずっと恩師だと思っているんです」横井軍平さんとの出会い。

ピンチをチャンスに変える。

まさしく、その言葉を実践し、チャンスをものにしたのが宮本さんだった。

宮本さんが入社して3年後、アメリカのニューヨークに現地法人ニンテンドウ・オブ・アメリカ（NOA）[*13]を設立した任天堂は、いきなりのピンチに見舞われた。シューティングゲーム『レーダースコープ』[*14]（80年）が売れなかったのである。3000台を日本から取り寄せておきながらも、販売したのは1000台程度。倉庫には在庫の山が残っていた。そこで『レーダースコープ』のROM[*15]を差し替えること

＊13　ニンテンドウ・オブ・アメリカ
80年、アメリカのアタリが最も隆盛だった頃、任天堂もアメリカのゲームビジネスに進出しようと、ニューヨークのブロードウェイに現地法人を設立。社長は荒川實。彼の慧眼がニンテンドウ・オブ・アメリカを救うことになる。

＊14　レーダースコープ
80年、任天堂より発表。宇宙空間で、宇宙機雷をかわしながら敵機を撃ち落とすシューティングゲーム。敵機は宙返りしながら、攻撃を仕掛けてくる。筐体にはコックピットタイプのものもあり、プレイヤーは機長の声を聞きながら、臨場感たっぷりに遊ぶことができた。ニンテンドウ・オブ・アメリカが輸入したのはテーブルタイプの筐体。

＊15　ROM
Read Only Memory　読み出し専用記憶装置。この記憶装置を入れ替えることによって、違うゲームを遊ばせようというのがニンテンドウ・オブ・アメリカの考え。

で、別のゲームとして使いまわせないかと任天堂は考えた。そして、そのROMに入れる新しいゲームを考案する企画が、宮本さんの元にやってきたのだ。宮本さんの出世作となるジャンプゲーム『ドンキーコング』はそうやって誕生した。

――そもそも宮本さんに『ドンキーコング』の話が来たのには、どんな経緯があったんですか。

宮本　横井[*16]（軍平）さんがゲーム&ウォッチ[*17]（80年）を作ってる頃、「これからのゲームはヴィジュアルも大事だから」って、絵が描けるメンバーがいる僕らのセクションから、スタッフを欲しがってましてて。僕はチャンスだと思って飛びついたわけです。それで、僕らのメンバーがゲームプランをそれぞれ出したところ、横井さんが僕のプランを推薦してくれたわけです。

――なるほど、横井軍平さんの抜擢だったんですね。

宮本　その後もずっと相談に乗ってくれて、いろいろアイデアを言ってくれました。まあ、横井さんは、なかなかユニークな意見を言ってくれるのでまとめられなかったけど（笑）。『ドンキーコング』が完成して、営業には評判が良くなかったらしいんですよ。最終的に社長が発売を決定した時に電話したら「良かったなー」って言わはった。それが嬉しくて感動して。以来、ずっと恩師だと思っているんです。

――横井さんとともに作った『ドンキーコング』。その主人公マリオ[*18]のデザインは、宮本さんの手によるものなんですよね。

宮本　そうですねえ。絵だけは自信があったんです。『ドンキーコング』を作った頃、プログラマーやハードを作れる人がゲーム作りの主導権を持っていたもので、僕から見るとひどい絵だった。だから、自分でやるならそこの部分はちゃんとや

＊16　横井軍平
1941年、京都生まれ。同志社大学工学部卒。65年任天堂に入社。「面白いものを作れ」という山内社長からの指示により、入社2年目にマジックハンドの『ウルトラハンド』（66年）を完成させる。その後、子ども向けピッチングマシンの『ウルトラマシン』（68年）、男女の相性診断装置『ラブテスター』（69年）を開発。70年には命中するとライオンが吠える『光線銃SP』を作り、大ヒット。80年にゲーム&ウォッチ、89年にゲームボーイを作った。ミスター任天堂ともいうべき、アイデアマン。97年、事故により他界。享年56歳。

＊17　ゲーム&ウォッチ
80年、任天堂より発売されたデジタル時計付きの携帯型ゲーム。横井軍平が新幹線に乗っている時に、サラリーマンが電卓を使って遊んでいるのを見て、発想したという。81年に発売されたマルチスクリーンの『ドンキーコング』で初めて十字キーを採用。以来、任天堂のゲーム機のコントローラには十字キーが採用されるようになる。

ろうと思ってました。ただ、自分はわりとアナログ人間で、技術のことは全然わからなかったんですよ。だから、社内の技術屋さんにどうして画面が表示されているのか、習いまして。それでドットを描き始めたんです。ただ、自分の描いた絵をテレビに映してみると、微妙に横に伸びているんですよね。ほら、テレビ画面の比率って正確な正方形じゃなくて、4対3とか5対6じゃないですか。だから、テレビ比率の方眼紙を作りまして、その方眼紙にコンパスで丸を描いて、樽を描いたりしました。まあ、そういう稚拙なところからマリオを生んだんですよね。

――そのマリオが主役になったのは『マリオブラザーズ』(83年)からですが、ああいう2人同時プレイのゲームって、珍しかったですよね。

宮本　アメリカで『ジャウスト』[*19](82年・ウイリアムズ)っていう有名なゲームがあって。あ、『バルーンファイト』[*20](85年)に似てるんじゃないかな。ダチョウに乗った兵隊さん同士で、空を飛びながら対戦ができるんですよね。ああいう対戦タイプのゲームを作ろうね、っていうことで横井さんと作り始めたんですよ。

――それでマリオの兄弟ルイージが誕生するわけですよね。

宮本　ああ、色を変えただけってやつね(笑)。横井さんが、お客さんにわかりやすいゲームにしようって。それで生まれた。

――宿命ともいうべきマリオとカメの戦いも、『マリオブラザーズ』から始まったわけですよね。

宮本　『マリオブラザーズ』は、敵の下から突き上げるようにジャンプして、ひっくり返すというアクションですよね。敵がカメになったのは、下から叩かれるとひっくり返って、そこを攻撃されると弱いものって何だろうと考えていた時、「カメ

＊18　マリオ
マリオは『ドンキーコング』の頃はジャンプマンと呼ばれていた。マリオと名前がつくのはニンテンドウ・オブ・アメリカでのこと。借りていた倉庫のオーナーが、主人公にそっくりだったため、その名前を借りた、というのは有名なエピソード。ちなみにオーナーの名前はマリオ・セガリだった。

＊19　ジャウスト
JOUST　82年、ウイリアムズより発表。鳥にまたがった中世風の騎士が戦うアクションゲーム。ボタンを連打することで鳥が羽ばたき、ジョイスティックの左右で鳥を動かす。騎士がぶつかった時に、位置が上のものが勝つというシンプルなルールが痛快。2人同時プレーができ、殺しあうことも、協力して敵を倒すこともできた。

＊20　バルーンファイト
85年、任天堂よりファミコン用ソフトとして発売。プレイヤーは空に浮かぶ風船をつかみ、エントツなどの障害物をうまく避けながら、フワフワと飛んで行く。90年にはアメリカでゲームボーイ版も発売された。名作との呼び声が高い。

だ！」ってひらめいた（笑）。それでサウンドの田中[*21]（宏和）君と飲みながら話していたら、「カメの中身が出てくるのはどう？」とか、そうやってアイデアを出しあったんです。

――そういえば『ゼルダの伝説　ムジュラの仮面』でも、カメが出てきますが、下から攻撃して、ひっくり返した後に上から攻撃ってアクションでしたね。

宮本　ハハハハ。『マリオブラザーズ』の時も、本当は上からカメを踏めるようにしたかったんですけど、プログラムの関係でできなくて。『スーパーマリオブラザーズ』（85年）で上から踏めるようになりました。

――そういえば、マリオが配管工っていう設定が決まったのも『マリオブラザーズ』でしたよね。

宮本　カメのほかに、敵を何にしようと考えているうちに、カニやハエを思いついた。それでカメとカニとハエが同時にいる場所といったら、地下街しかないな、と（笑）。どこにかある巨大な地下街……ニューヨークの地下街だな、と。

――アハハハハハ！　連想ゲームみたいな発想。こういうのを考える時って、きっとすごく楽しかったでしょうね。

宮本　でも、まだここでは土管は出てこなかったんですよ。画面の都合上、下に行ってしまった敵が、上から戻ってこないといけない。じゃあ、敵が上に登る道をつけてあげよう、と。それで、たまたま京都の街を歩いていたら、プラスチックの土管が壁から突き出ているのを見たんです。

――それで、土管。舞台はニューヨークなのに、京都の土管を見て思いついたってことですか。

***21　サウンドの田中宏和**
ゲームボーイ、ポケットカメラなどの開発で知られる。作曲家としての顔もあり、ロールプレイングゲーム『マザー』やテレビアニメ版『ポケットモンスター』に参加。現在は任天堂を退社し、クリーチャーズに在籍する。

宮本　ニューヨーク行ったことなかったから（笑）。まあ、ニューヨークっぽいやろって。最後にこれを全部まとめるためにお話を。だから、まず、ゲームありきで、つじつまあわせは後。

――『マリオブラザーズ』はあちこちのゲームセンターや玩具屋に置かれて大人気でしたが、宮本さんは、そういうお店には見に行きましたか。

宮本　わりとひんぱんに行きましたね。見た目に怖そうなその筋の人が、２人で『マリオブラザーズ』やってるのを見て、嬉しかったですね（笑）。

「あんなにバグ技が出るとは、思ってもみなかった」アーケードの制約から解き放たれて。

ファミリーコンピュータの登場は、テレビゲームの遊び方をガラリと変えた。どれだけ長く遊んでも、何度繰り返しても、かまわない。寝転がりながらでも、じっくりと攻略本を読みながらでも、好きなスタイルでテレビゲームを遊ぶことができたのだ。

この変化は当然、作り手にも影響を与えた。アーケードゲームでは何回も遊んでもらった方がコインを稼げるので、だいたい3分でひと通り遊べるようにゲームをデザインする。だが、家庭用ゲーム機は長い時間遊んでも、それなりに満足がいくようなゲームをデザインしないといけない。

それまで『ドンキーコング』『マリオブラザーズ』などのアーケードゲームを手がけていた宮本さんにとって、ファミコンでゲームを作ることは新たな挑戦だった。



――アーケードゲーム機ばかり手がけてきた宮本さんですが、ファミリーコンピュータ[*22]が登場して、ゲームの作り方も変わったんじゃないですか。たとえば『スーパーマリオブラザーズ』の広がりは、家庭用ゲーム機ならではですよね。

宮本　ファミコンで可能性がぐんと広がったよね。9回まで遊べる野球ゲームとか、麻雀とかを作れるようになったし。でも『スーパーマリオ』はまだアーケードの流れをくんでると思うんですよね。4ステージクリアしないと次に進めないとか。ただ、『ゼルダの伝説』[*23](86年)で初めて崩れたと思います。

――宮本さんは『デビルワールド』[*24](84年)とか、初期のファミコンタイトルをたくさん作っているんですよね。

宮本　ほかにも『スパルタンX』[*25](85年)とかをファミコンに移植したりしてました。移植って、たまにやると楽しいです。どこまでオリジナルに近づけられるかという腕だめしですから。

――そうやって技術を磨いていたわけですね。『スーパーマリオ』は大作ともいうべき、スケールの大きさでしたが、作るのに時間がけっこうかかったのでは?

宮本　いや、8ヵ月です。しかも『ゼルダ』と同時進行で。『スーパーマリオ』のROMを出したのが8月でゼルダのROMを出したのが翌年の1月。

――あれはまったく新しい『マリオ』を作ろうと思っていたんですか。

宮本　最初は、ファミコンだからって、ただ単純に大きな『マリオブラザーズ』を作ってた。全体の3分の1ぐらい作った時点で、小さいマリオのアイデアが出て。ひとつの世界で大きくなったり、小さくなったりしてもいいんじゃないかと。小さければ狭いところも通れるわけだし。ただし、大きいマリオと小さいマリオをどう

＊22　ファミリーコンピュータ
83年、任天堂が発売した家庭用ゲーム機。8ビットCPU、ROMカセット方式を採用しており、テンポのいいゲームプレイが楽しめた。生産はリコー。ちなみに開発コードネームは「ヤングコンピュータ」。85年に発売されたディスクシステムは、ROMカセットと違い、大きな容量のデータを扱えたが、大ヒットするにいたらなかった。

＊23　ゼルダの伝説
86年、任天堂よりファミコンのディスクシステム第1弾として発売。勇者リンクがハイラル王国とゼルダ姫を救うため、冒険するアクションタイプのファンタジーロールプレイングゲーム。パズル的な要素が多く、頭を悩ませると同時にクリアした時の達成感はずばぬけていた。セーブ機能があり、プレイデータを途中で記録できた。

＊24　デビルワールド
84年、任天堂よりファミリーコンピュータ用ソフトとして発売。動く画面の中で、迷路に落ちているドットを拾っていくゲーム。

やって変化させようか、ってずっと考えてて。ある日、突然決まった。「キノコだな！」って。不思議のアイテムといえば、「キノコ！」って（笑）。

――そういう発想の飛び具合が豪快ですよね。ファンタジック、というか。

宮本　『マリオ』はネーミングも「クッパ」とか、「ゲッソー」とか、食べ物ばっかりで（笑）。「プクプク」っていう魚も最初は「テッチリ」だったし。いくらなんでも、それはやりすぎか、って思ってやめたけど。

――『スーパーマリオ』にはいろんなテクニックやバグ技がありましたよね。『スーパーマリオのすべてがわかる本』[*26]が年間ベストセラーになり、ゲーム攻略本の出版が一般化したわけですが。

宮本　あの手のワザは、半分は仕込んだもので、もう半分は後から見つかったんです。出版がどうなるかは、わからなかったけど、学校でゲームの情報を交換してもらえればいいな、と狙ってみたんだけど。まさか攻略本があそこまで売れるとは思ってなかった。当時はゲームの雑誌なんて、ほとんどなかったですから。総合ゲーム誌[*27]の『BEEP』が『スーパーマリオ』を扱ってくれた時、「おっ、『BEEP』に載ったぞ！」っていう時代でしたからね。

――ああいうテクニックは、やはりバグ[*28]から生まれているわけですよね。

宮本　ええ。開発中に出たバグ技を、いくつかテクニックにしたものもあります。たとえば、叩くと何枚もコインが出てくるブロックがありますよね。あれも、もともとバグで。普通、バグをプログラマーが見つけると、勝手に消しちゃうんですけど、ウチの偉いところはプログラマーとずっーと一緒にいるので（笑）、チェックできる。「このバグは面白くなりそうだから、ちょっと消すな。これはアレンジして

＊25　スパルタンX
85年、任天堂よりファミリーコンピュータ用ソフトとして発売。ジャッキー・チェンが主演する同名映画のゲーム化。横スクロールのアクションゲーム。武道家や妖術使いを倒して、5階建ての建物を進んでいく。

＊26　スーパーマリオのすべてがわかる本
86年、『スーパーマリオのすべてがわかる本』が年間ベストセラーで1位に輝く。その影響を受けて徳間書店、角川書店、アスキー、宝島社などからたくさんのゲーム雑誌が創刊された。

＊27　総合ゲーム誌『BEEP』
ソフトバンク発行のゲーム誌。当時、他誌では得られなかったセガ系の情報を扱っており、ディープなファンの支持を得ていた。ラディカルな誌面作りも特徴のひとつで、ゲームミュージックをソノシート形式で収録した付録などがあった。セガの家庭用ゲーム機メガドライブ発売の翌年、89年に休刊。

使おう」と。そういうのがたくさんありましたね。ほかのバグ技は、ほとんど本物のバグ(笑)。0ワールド[*29]とか、予想もしなかった。でもね、なんでも細かく作っておくといいことがあるもので。キャラクターの無限増殖技[*30]とかね、あれは何度もカメを踏むと、マリオがひとり増えるプログラムをあらかじめ組んであったから、あのバグ技が生まれたわけです。だから、作りこんでいたことが、深みを生んだってことですよね。まあ、ラッキーというか、努力の結果というか。

――やはり宮本さんがゲームを作る時は、プログラマーのところで一緒に作っているわけですか。

宮本　プログラマーとはべったりですね。僕はプログラムを組めないけど、どのように作られてるかぐらいは理解できますしね。共通の土俵に立ってると話が早い。もしくはごまかされない。「これ、できません」って言われても、「こう考えるとできないか?」と代案で、妥協することもできる。プログラマーを困らせないで、こちらの目的も果たすのが僕の仕事。だから、面倒くさがられても、プログラマーに聞いて。今の3DCGなんていじれないけど、グラフィックやってる人に聞いて、ある程度わかってないと。

――『ゼルダ』でいよいよ「セーブ」という概念が出てくる。長い物語が作れるようになってきたわけですね。でも、あのゲームは経験値の概念がなかったり、独特な作りが面白かった。

宮本　それはロールプレイングゲームをよく勉強しなかったから(笑)。あの頃、アクションロールプレイングゲームに『ハイドライド』[*31](84年)ってのがありましてね、それには経験値があったんですよ。でも、そういうのと比較されるのがいやでね。

＊28　バグ
プログラムミスのこと。当時のプレイヤーたちはバグを発見することも、ひとつのゲームであると考え、必死になってバグを探していた。ゲームの攻略に役立つバグだと、裏技、バグ技などといって雑誌に投稿&掲載された。

＊29　0ワールド
「ワールド1-2」で特殊な操作をすると行くことができる世界。「ワールド7-2」と似た、海のエリア。一度入ると時間切れになるまで抜けられない。

＊30　無限増殖技
カメを何度も踏むことで、マリオの残りプレイ回数を増やすテクニック。ブロックにカメをはめ込み、マリオがその上を弾んでいるうちに増殖していく。なお『スーパーマリオ』の「ワールド3-1」のゴール間際で、このテクニックが使える。

＊31　ハイドライド
84年、ティーアンドイーソフトよりパソコン用ソフトとして発売。森や砂漠、墓場などをうろつく怪物と戦うアクションロールプレイングゲーム。ロールプレイングゲームにつきものの数値が、すべて棒グラフで表示されるなど、わか

だから、そういうものとは全然違うものを作ろうと思って。あと、僕はね、経験っていうのはプレイヤーにつくもので、数字で表わせるものではないと思っているんです。自分のキャラクターよりも、プレイヤーが強くなってくことは大事だと思ってた。だからかな。

「記憶を呼び戻してくれるのが、エンタテインメント」そして3Dへ。さわれる映像へ。

家庭用ゲーム機の進歩はめざましい。83年にファミコン、90年にスーパーファミコン、96年にNINTENDO64[*32]。そして2001年にゲームキューブ[*33]。だいたい6年周期で、次の新しいゲーム機が登場しているのだ。その中で宮本さんは新しいゲーム機が出るたびに、その能力をわかりやすく表現するゲームを一番最初に作っている。スーパーファミコンの時は『スーパーマリオワールド』、そしてNINTENDO64の時は『スーパーマリオ64』[*34]。それは新しいゲームマシンの力の証明であり、コンセプトの実証である。いわば、任天堂の看板を背負った大仕事だ。

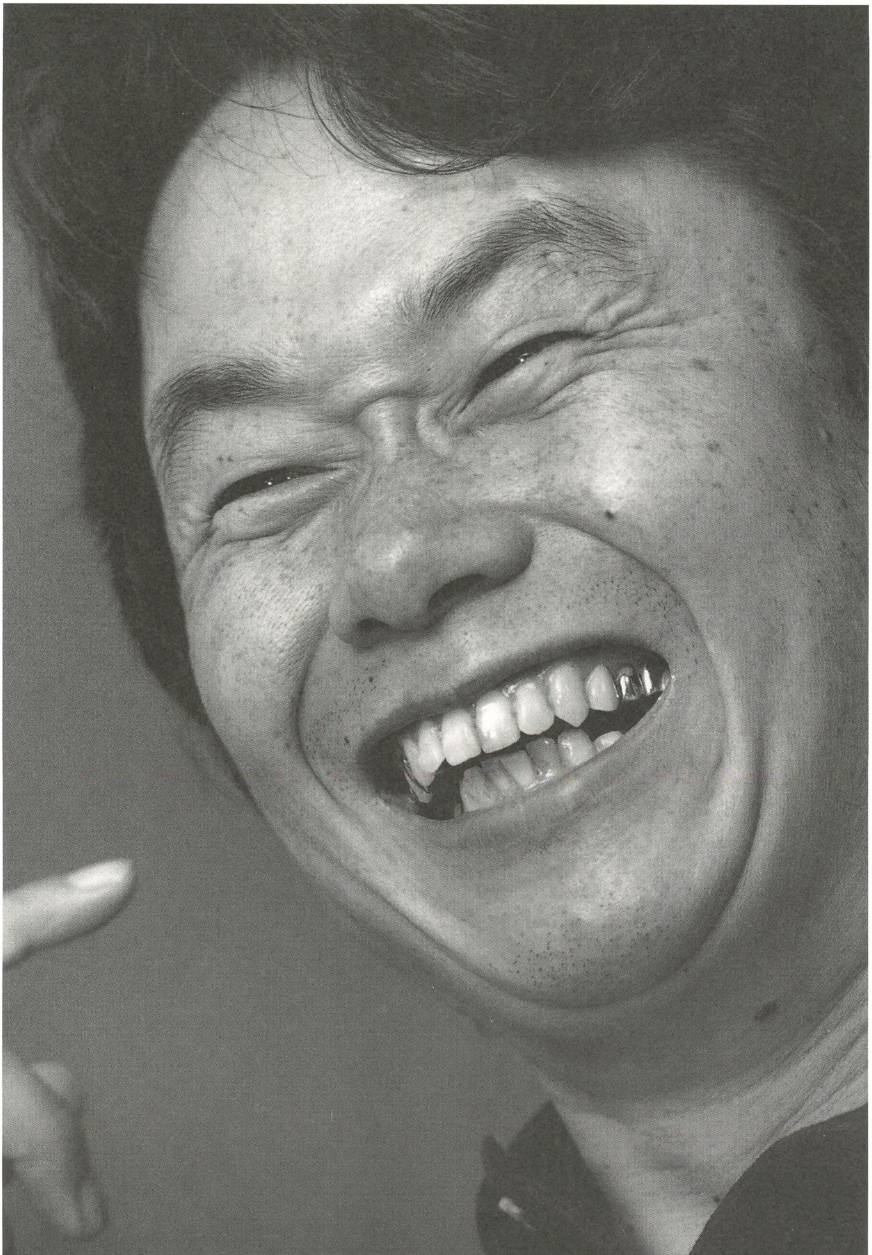
――NINTENDO64のハードのコンセプトは「さわれる映像」でしたよね。おそらくハードとソフトと一緒に作っていたのではないかと思うんですが、ハードウェアのデザインにも、宮本さんは参加しているんですか。

宮本　そうですね。スーパーファミコンの時から密接に相談しあっているデザイナ

りやすさが人気となった。2作の続編が作られた。

＊32　NINTENDO64
96年、任天堂より発売された家庭用ゲーム機。世界屈指のワークステーションメーカー、シリコングラフィックスの64ビットCPUを搭載していた。マイクやディスクドライブ、ゲームボーイアダプターなど、様々な周辺機器があったのも魅力だった。

＊33　ゲームキューブ
2001年7月に任天堂より発売される最新ゲーム機。IBMと共同開発した128ビットMPUを搭載しており、ゲーム開発に適した環境を持っているといわれる。任天堂はこのゲーム機で初めて8センチディスクを採用しており、ハイエンドなコンピュータグラフィックスのように大容量のデータを使うゲームも楽しめる。



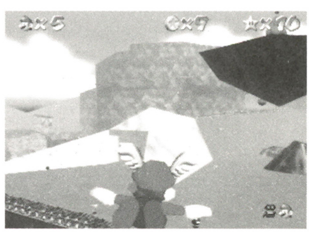
ーがＮＩＮＴＥＮＤＯ64も担当していますから。ただ、ゲームキューブクラスになると、政治的な話が多くて（笑）。僕がハードのデザインで一番深く入ったのはＮＩＮＴＥＮＤＯ64のコントローラ。久しぶりに設計の仕事を一緒にやりましたね。まあ、図面までは引かなかったですけど。

――ＮＩＮＴＥＮＤＯ64が出る前に、任天堂はシリコングラフィックスとともに「プロジェクトリアリティ」[*35]という研究を開始していましたが、あの研究成果がＮＩＮＴＥＮＤＯ64に生かされているんですよね。

宮本　グラフィックチップの設計ですね。そっちには、僕はあまり加わってないです。僕らは、それをどう使うか考える方で。その時から次世代ハードということでＣＰＵ、ＣＰＵっていわれていましたけど、僕なんかは何で？　って思っていましたね。たとえば、ファミコンの良さっていうのは、コントローラ[*36]が最初からふたつ付いていたことだったりするんです。ファミコン以前の家庭用ゲーム機はどれもアーケードゲーム機の単なるミニチュア版、模型だった。だから、チープなジョイスティックなんかが付いていたわけです。でも、ファミコンはゲーム＆ウォッチ[*37]の十字キーが付いたコントローラが初めからふたつ付いている、模倣ではなく新しいゲーム機だった。だから、本物の良さがあったんです。そういう意味では、ＮＩＮＴＥＮＤＯ64は、新しいコントローラにチャレンジしなきゃ意味がないだろうと。そこが重要だと思っていました。

――そのコントローラを使って遊ぶ、ＮＩＮＴＥＮＤＯ64の『マリオ64』や『ゼルダの伝説』[*38]（98年）はカメラ（視点）の切り替えを、コントローラでできることで見事に立体的空間、3Dの箱庭的世界を表現していましたよね。

＊34　スーパーマリオ64
96年、任天堂よりＮＩＮＴＥＮＤＯ64ソフトとして発売。これまで横スクロールタイプのゲームだったマリオが3Dの世界で登場。箱庭的世界の中でぐるぐると走りまわり、ジャンプすることができた。



＊35　プロジェクトリアリティ
任天堂とシリコングラフィックスの共同開発による、64ビット究極のゲーム機構想をいう。94年にゲームセンターで発表、95年に家庭用ゲーム機として発売される予定だったが、開発は延期。96年にＮＩＮＴＥＮＤＯ64となって、発売された。

宮本　箱庭の発想っていうのは『スーパーマリオ』の頃からですね。ある場所や空間を遊びつくすというのが面白いと思っていたんです。『ゼルダの伝説』の時は以前、ハイキングに行ったことを思い出して。山の頂上に大きな湖が広がっていたのに、すごく感動したんですよ。

――やはり、立体のリアリティを作るには取材に行くこともあるんですか。

宮本　自分の過去の体験を呼び戻してくれるっていうのが、エンタテインメントだと僕は思ってるんですよ。小説にしても映画にしても、感動するのはなぜかといえば、見ている人自身の過去の体験にプラスするものがあるから、なんですよね。だから、新しいものを作るのに、また、自分もどんどん体験していかないといけないと思って、海外にももっと行ってみようと思ってますね。

――今や、任天堂は日本のディズニーだ、なんて言われていますよね。

宮本　ディズニーが『白雪姫』を作った時、試写会に大人をたくさん招待したんですね。当時のディズニーの挑戦というのが、大人がアニメーションを見るかどうかだったんです。見終わった後、涙を流してくれた大人や感動してくれた大人がいて、それでディズニーは成功を実感したんです。ディズニーは初めて大人をアニメーションで感動させた。子ども文化でいかに大人を説得することができるかというチャレンジャーだったんです。別に大人に見せようと大人っぽく作るのではなかった。僕は子どもの頃に『白雪姫』を見て、子どもとして高く評価した。そういうことを僕はゲームでやっていきたい。それがひとつのディズニーに対する僕の挑戦。

――資料によると今のゲームユーザーの平均年齢は23歳（CESA調べ）といわれています。だからって、大人向けのゲームばかりである必要はないでしょう。

＊36　コントローラが最初からふたつ
ファミリーコンピュータは初めからふたつのコントローラが付いていた。そのため、『マリオブラザーズ』などの対戦型のゲームを、すぐに遊ぶことができたのだ。テレビゲームは、対コンピュータよりも、対人の方が面白い、という任天堂的な遊びの哲学を感じられるだろう。なお、ふたつめのコントローラにはマイクが付いており、ファミコンの機能の高さをアピールしていた。

＊37　ゲーム＆ウォッチの十字キー
方向入力のボタンを十字の形にしたのは、任天堂の発明だった。指の動きをそのままゲームに反映することができ、ゲームセンターのようにレバーを使うことなく、スムーズにキャラクターを操作できた。この十字キーはゲーム＆ウォッチのマルチスクリーン版から採用されている。

＊38　カメラ（視点）の切り替え
『スーパーマリオ64』や『ゼルダの伝説 時のオカリナ』ではゲーム中に、カメラ位置を動かすことによって、様々な角度からプレイヤーキャラクターや周囲の建物を見ることができた。

そういうゲームがあってもいいかもしれないけど、それがすべてである必要はない。その点、マリオは、幅広い年齢層に認知されているキャラクターですしね。

宮本　もうひとつ、僕がディズニーに共感しているのは、ウォルトディズニー本人なんです。ウォルトディズニーっていうのは初期の下手なミッキーしか描いてないんですよね。でも、ディズニー自身が顔になっている。僕が『マリオ』を作っても、僕が全部を作っているわけではないのに、顔になっている。そういう意味で、今後の任天堂がどうやっていくのか、すごく興味があって。いつまでもミッキーマウスというキャラクターをおとろえないように維持していくディズニーの努力には、すごいものがあるし。

――ディズニーのアニメは日本のアニメと比べて、動きが柔らかく、よく動く。NINTENDO64の『マリオ』も『ゼルダ』も動きが柔らかいですよね。そういうところは共通点といえるのでは？

宮本　アニメーションをやってくれてる子たちがディズニー通だったり、スタッフの思い入れだと思うんですけどね。ディズニーは作品ごとに、新しい技術を生み出しているんですが、何よりもいいものを作ろうという精神をスタッフが受け継いでいる。そういうところはディズニーのいい影響かもしれませんね。

「もっとイマジネーションのあるゲームを」テレビゲームの、世の中での役割。

国内外で多数の賞を受け、テレビゲームの分野で世界に誇る第一人者となった

NAMCO◎*Endo Masanobu*

宮本さん。宮本さんのテレビゲームに惚れこみ、そして大人になった人も少なくない。彼が海外のゲームショーの会場を歩けば、たちまちのうちにサインを求める人に囲まれてしまう。京都から世界へ。日本のゲームを、世界のエンタテインメントへ。宮本さんの立場から、世の中はどう見えているのか。

――宮本さんがお子さんだった時と、今の子どもたちとでは、ゲームがあったりケータイ[*40]があったり、環境が違いますよね。子どもたちから意見を集めたりしているんですか。

宮本　難しいな。調査はいっさいしない。流行り、廃りがあるものを作ろう思った時は、流行を知ってる人とデザインを組みますけどね。ただ、ゲーム作りに関しては誰もが共通で持っている感性に忠実に作ったらいいと思う。「ピカソは時代遅れよね」とは誰も言わないですよね。あんまり、今これイケてるんですよ、なんて言っていると、海外で通用しないし。僕は流行と関係なくやってきて、すごく良かったと思うことが多いですね。

――宮本さんのゲームをずっとやってきて、そのまま成長してきた大人、宮本チルドレンもいると思うのですが、彼らについてはどう思いますか。

宮本　そういう人は、あまり心配してないんです。ただ、ゲームの中にしか、自分の人生はないっていう子が本当にいるらしいんですね。本当に。もし、人とふれあったり、会話したりするのが、実体験では難しくて、ゲームの中でするのが簡単だと思っているんなら、ゲームの中をもっと過酷にした方がいいのかなあと思

＊40　ケータイ
2000年、携帯電話全体の出荷台数は5770万台を突破し、固定電話の加入台数を超えた。また、インターネット接続できる携帯電話も普及。新しい端末として期待されている。任天堂はゲームボーイと携帯電話をつなぐケーブル、モバイルシステムGBを発売。ネットワークを通じてゲームのデータを配信する。

ったり……。僕は何でもイマジネーションが大事だと思うんです。自分の子どもにも言ってるんだけど、結果を想像して行動しろと。最近の子は手段は勉強するんだけど、結果は考えない。結果を想像する力が、足りないんです。だから、自分がやっていることがどんな結果を呼ぶのか、わからないままに行動する。そういう意味でも、もっとゲームは、みんなの想像力を刺激するものにならないといけない、と思うんです。

——なるほど。宮本さんのゲームの影響力は国内に留まらず、海外にも広がっていますよね。たとえば俳優のロビン・ウィリアムズの娘がゼルダって名前だったり、子どもがマリオファンだからという理由で、俳優のデニス・ホッパーが映画版[*41]『スーパーマリオ』でクッパを演じたり。『スターウォーズエピソード1』の主演ジェイク・ロイドや元ビートルズのポール・マッカートニーが宮本さんのサインをもらったという話もありますよね?

宮本　うーん、本当ですけどね……。ありがたいです。京都にいて良かったな。東京にいて東京に向かって発信していると、世界には通じなかったかも。流行ばっかり追っていると、自分の方向がわからなくなるし。そういう意味では京都で良かったなあ、と。

——京都には壁に土管もありますしね(笑)。

宮本　そうそう、あれがなかったらマリオは配管工にはならなかったし、ね(笑)。

＊41　映画版『スーパーマリオ』
93年に公開。主演マリオにはボブ・ホプキンス、魔王クッパにはデニス・ホッパーと豪華キャスト。監督は『マックス・ヘッドルーム』のロッキー・モートン＆アナベル・ヤンケル。制作費50億円。日本公開時のコピーは「マリオがハリウッド映画を本気にさせちゃった」。

マエストロの横顔

「携帯電話ですか。持ってないんですよ。仕事がら、そろそろ持っていないといけないんですけどね」

最近のインターネットブームについて、雑談している時に宮本さんがこぼした言葉。スケジュールの管理も流行のＰＤＡやサブノート型のパソコンではなく、ペンとシステム手帳。宮本さんはいたってアナログ派のようです。ゲームの企画も絵で描いて考えるそうですし、こんなところにも京都流マイペースが見え隠れしています。

ただし、「マイペース」というのは、決して「のんびり」や「ゆったり」という意味とは違う。そのことを実感させてくれたのは、インタビューが終わった直後のことでした。

任天堂のスタッフの人たちが「そろそろ……」と僕らに声をかけた時は、とうに予定時間は過ぎていました。宮本さんには次に予定がぎっしりつまっています。お話を切り上げ、取材が終わった瞬間、ピリッと宮本さんの顔に緊張感が走りました。まるで試合前のボクサーのような顔。これが、仕事をする男の顔というのでしょうか。

「マイペース」とは自分の速度で歩むこと。宮本さんの仕事ぶりは、おそらくリング上のボクサーのように激しい緊迫感が立ち込めているのでしょう。あの顔がマリオやリンク（『ゼルダの伝説』の主人公）を育てているのだなあと思うと、コントローラを握る手がいっそう引き締まるってもんです。

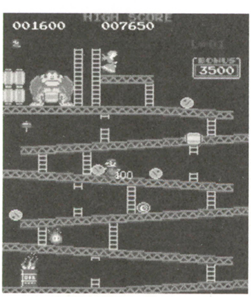


NINTENDO© *Miyamoto Shigeru*

ドンキーコング

主人公「マリオ」がゴリラのボス「ドンキーコング」の攻撃をかいくぐり、さらわれた女の子「レディ」を助けるアクションゲーム。ドンキーコングが次々と転がしてくる樽をジャンプする1面。動く床に飛び移りながらレディのもとへ向かう2面。ベルトコンベアの床を駆け抜ける3面。火の玉を避けながら地面の杭を抜き、高台にいるドンキーコングを地面に落とす4面。起承転結に基づいた4面構成が、プレイヤーを飽きさせなかった。

ジャンプだけで楽しめる、自在なアクション。説明書や解説を読まなくても、直感的に遊べるシンプルさ。プレイヤーが上達したとしても、決して減ることのないスリルと刺激。「デビュー作にはすべてが含まれている」とよくいわれるが、宮本茂のデビュー作となる本作には、彼の作風がよく現われている。ファミリーコンピュータと同時に発売された本作は、まさにテレビゲームの楽しさのエッセンスが詰まっている傑作だったのだ。

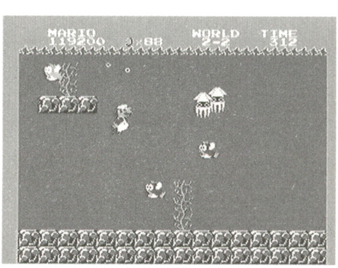


1981年発表
アーケードゲーム
発売元／任天堂

スーパーマリオブラザーズ

カメの魔王クッパにさらわれたピーチ姫を救うために、主人公マリオが活躍するアクションゲーム。プレイヤーができるアクションはジャンプとダッシュのみ。しかし、それだけで、雲の上や地下、海中まで冒険できた。

本作には、どんな初心者もゲームの楽しさを味わえるように、きめ細かな導入が用意されていた。たとえば最初の画面。画面はマリオを誘っているかのように右側に広がっている。これは、本作が右側に進んでいくゲームであるということを最初に明示しているのだ。また、最初にキノコが登場する時も、親切な配慮が行なわれている。マリオがキノコを取ると巨大化できるのだが、最初のシーンではマリオがキノコを避けることができないようになっているのだ。初心者がキノコを敵だと勘違いしないように気配りされていたというわけ。この目には見えない親切さこそ「ゲームの文法」をプレイヤーに知らず知らずのうちに染み込ませるための仕掛けだったのだ。



1985年9月13日発売
ファミリーコンピュータ版ソフト
発売元／任天堂

宮本 茂　作品集

※P＝プロデューサー、D＝ディレクター、S＝スーパーバイザー

1981年
ドンキーコング
アーケードゲーム
発売元／任天堂 ［D］

1982年
ドンキーコングJr.
アーケードゲーム
発売元／任天堂 ［D］

1983年
マリオブラザーズ
アーケードゲーム
発売元／任天堂 ［D］

1984年
デビルワールド
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元／任天堂 ［D］

エキサイトバイク
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元／任天堂 ［D］

ダックハント
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元／任天堂 ［D］
※ワイルドガンマンに同梱。

ホーガンズアレイ
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元／任天堂 ［D］
※ワイルドガンマンに同梱。

1985年
スーパーマリオブラザーズ
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元／任天堂 ［D］

1986年
ゼルダの伝説
ファミリーコンピュータディスクシステム用ソフト
発売元／任天堂 ［D］

スーパーマリオブラザーズ2
ファミリーコンピュータディスクシステム用ソフト
発売元／任天堂 ［D］

1987年
リンクの冒険
ファミリーコンピュータディスクシステム用ソフト
発売元／任天堂 ［P］

夢工場ドキドキパニック
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元／任天堂 ［P］

1988年
スーパーマリオブラザーズ3
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元／任天堂 ［P］

1990年
スーパーマリオワールド
スーパーファミコン用ソフト
発売元／任天堂 ［P］

1991年
ゼルダの伝説
神々のトライフォース
スーパーファミコン用ソフト
発売元／任天堂 ［P］

1992年
スーパーマリオカート
スーパーファミコン用ソフト
発売元／任天堂 ［P］

1993年
スターフォックス
スーパーファミコン用ソフト
発売元／任天堂 ［P］

1994年
ワイルドトラックス
スーパーファミコン用ソフト
発売元／任天堂 ［P］

1996年
スーパーマリオ64
NINTENDO64用ソフト
発売元／任天堂 ［P,D］

1997年
スターフォックス64
NINTENDO64用ソフト
発売元／任天堂 ［P］

1998年
テンエイティ
スノーボーディング
NINTENDO64用ソフト
発売元／任天堂 ［P］

ゼルダの伝説
時のオカリナ
NINTENDO64用ソフト
発売元／任天堂 ［P,S］

2000年
ゼルダの伝説
ムジュラの仮面
NINTENDO64用ソフト
発売元／任天堂 ［P］

ゼルダの伝説　時のオカリナ

妖精の村に住むリンクが、ハイラルの国に起こった異変を解決するために旅立つ。時間を超え、子ども時代と大人時代を行き来しながら、ハイラルにかけられた呪縛を解いていくロールプレイングゲーム。冒険の舞台となるハイラルの国は3DCGで箱庭的に構築されており、歩き回ることも、川に飛び込むことも、山をよじ登ることも自由だ。カメラ(視点)を自分で操作することができ、空間の広がりを思うがままに感じられる。ただ世界を見回し、歩くだけで楽しくなるのだ。また、時間の流れもあり、じっとしていると朝日が昇り、夕陽が沈む。

『スーパーマリオブラザーズ』で二次元世界の冒険を描き、『スーパーマリオ64』で三次元空間の世界を実現した宮本茂。本作では時間の流れ、すなわち四次元(時間軸)的な世界の広がりを生みだしたのだ。まさにNINTENDO64の機能を使い尽くした傑作。宮本茂は本作で全世界で高評価を受けた。



1998年11月21日発売
NINTENDO 64版ソフト
発売元／任天堂

家庭用ゲーム機・ファーストジェネレーション

ファミリーコンピュータ前夜

　大ブームを起こした家庭用ゲーム機ファミリーコンピュータ（83年・任天堂）からさかのぼること8年前。75年に日本初の家庭用ゲーム機は誕生した。テニスゲーム『ポン』を家庭のテレビで遊べるようにアレンジした『テレビテニス』（エポック）だ。価格は1万9500円と、当時としては高級品の部類。残念ながらヒットにはいたらなかったものの、家庭のテレビでゲームが遊べるという衝撃は大きかった。続けて20を超すおもちゃメーカーが、40を超すテレビテニス型ゲーム機を発売。その中には中村製作所（現・ナムコ）による『ポン』（77年、正式なアタリライセンス商品）や任天堂と三菱電機が共同開発した『カラーテレビゲーム15』（77年・任天堂）などもあった。また、科学の実験気分で、ICを組みあわせてテレビゲームを作ることが中高校生の間で流行ったのもこの時期。テレビゲームの組み立てキットを販売するメーカーも現われた。

　家庭用ゲーム機が安価になったのは77年にアメリカで発売された家庭用ゲーム機、アタリVCS（ビデオコンピュータシステム）が登場してから。この機種はROMカートリッジ方式という画期的なシステムを搭載しており、カートリッジを差し換えることで様々なゲームを遊べたのだ。日本でもこのシステムを採用したゲーム機が次々と登場する。カセットビジョン（81年・エポック）、光速船（83年・バンダイ）、SG1000（83年・セガ）。そして、その中に任天堂のファミリーコンピュータもあった。

ファミリーコンピュータの時代

　数多くのROMカセット式ゲーム機の中でファミリーコンピュータが群を抜いて人気を集めたのは、やはりゲームソフトの力だった。「面白いゲームソフトあってのゲーム機」。今も任天堂で言われ続けているこの言葉は、ある事例を教訓として生まれている。

　それは82年のクリスマスシーズンでのこと。アタリVCSとそのゲームソフトが、急に売れなくなるという現象が起こったのだ。

　アタリVCSは、そのまま失速し消えていった。この現象は今も「アタリショック」と呼ばれている。

　任天堂は「アタリショック」を研究した。当

8ビット、16ビット家庭用ゲーム機クロニクル

ファミリーコンピュータ＝FC、ファミリーコンピュータディスクシステム＝FCD、スーパーファミコン＝SFC、ゲームボーイ＝GB、PCエンジン＝PC、メガドライブ＝MD。

1983年
『ドンキーコング』（FC・任天堂）
『マリオブラザーズ』（FC・任天堂）

1984年
『パックマン』（FC・ナムコ）
『ゼビウス』（FC・ナムコ）
『ロードランナー』（FC・ハドソン）
『ワイルドガンマン』（FC・任天堂）
ファミリーコンピュータ用の光線銃に対応。
『ファミリーベーシック』（FC・任天堂）
ファミリーコンピュータでプログラムができる。キーボード同梱。言語はHu-BASIC。

1985年
『スーパーマリオブラザーズ』（FC・任天堂）
『ロボット』（FC・任天堂）　ファミリーコンピュータ用のロボットを動かすソフト。ロボットはテレビの走査線に反応する。
『バンゲリングベイ』（FC・ハドソン）
ファミコンのマイクを使ったアクションゲーム。
『ドアドア』（FC・エニックス）

1986年
『ドラゴンクエスト』（FC・エニックス）
『ファミリースタジアム』（FC・ナムコ）

時のアタリVCSは仕様を広く公開し、ソフトメーカーはゲームソフトを自由に作れる環境にあった。任天堂はそれがゲームソフトの粗製濫造を呼んだのだと分析。ファミコンのソフト制作に徹底的な管理体制を築いた。まず、ソフトメーカーと契約を結び、ソフトの内容を審査。任天堂の工場だけで、カートリッジを製造したのだ。結果、ファミコンは発売から7年間、人気ナンバーワンの座を維持し続けた。

16ビット家庭用ゲーム機戦争

だが、ROMカートリッジの弱点はデータ容量の小ささだった。任天堂はファミコンの弱点を補うためにディスクドライブシステムを86年に発売する。

それに対して他のメーカーはファミコンに対抗すべく新しい家庭用ゲーム機を次々と作り出した。中でも特徴的だったのはNECホームエレクトロニクスのPCエンジン(87年)だ。このゲーム機はPCエンジンを核として、様々な周辺機器により機能拡張していくという「コア構想」を提唱。CD-ROMドライブやプリンターなどを次々発表した。

また、ファミコンよりも高性能のゲーム機も現われた。88年、セガは16ビットCPUを搭載したゲーム機メガドライブをいち早く市場に投入する。ファミコンの頭脳は、8ビットCPU(中央処理装置)だった。CPUはビット数が大きいほど、1回の命令で多くのデータを処理できる。ファミコンが54色しか発色できなかったのに対し、メガドライブは512色を発色でき、画面を2重にスクロールさせることができた。

任天堂が16ビット機スーパーファミコンを発表するのはメガドライブから遅れること2年後、90年のことだった。

携帯ゲーム機と家庭用ゲーム機

キャラクターの拡大縮小機能、4重スクロールなどの機能を備えたスーパーファミコンは発売とともに大ヒットする。だが、任天堂の考える「ゲームの面白さ」には、8ビットも16ビットも関係なかった。

スーパーファミコンを発売する前年、任天堂は小型の携帯ゲームを発売した。ファミコン級のゲームを遊べるゲームボーイ(89年)だ。このゲーム機はモノクロの画面だが、通信ケーブルを使ってもう1台のゲームボーイと対戦ができ、多彩な遊びかたができた。このゲーム機はロングセラーとなり、発売してからなんと7年後、ゲームボーイソフト『ポケットモンスター』(96年)が大ヒット。ゲームボーイシリーズは通算出荷台数1億台を記録した。家庭用ゲーム機は最新の技術を追求し、携帯ゲーム機は遊びの面白さを追求する。任天堂はそんなふたつの方向性を見事に並列させることに成功したのだ。

『ゼルダの伝説』(FCD・任天堂)
『スターソルジャー』(FC・ハドソン) 高橋名人を輩出したシューティングゲーム

1987年
『ファイナルファンタジー』(FC・スクウェア)

1988年
『獣王記』(MD・セガ)

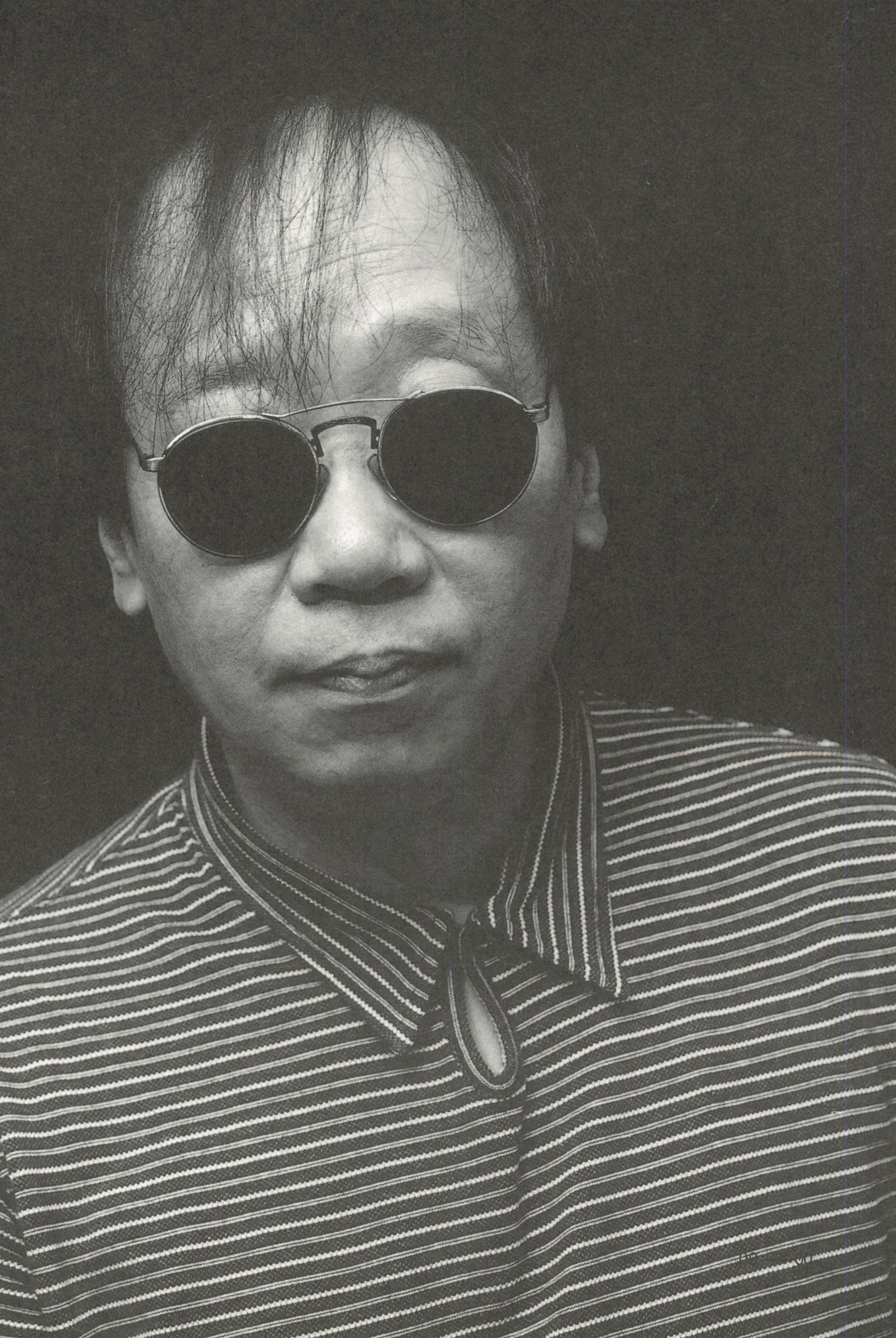
1989年
『MOTHER』(FC・任天堂) 糸井重里が手がけたジュブナイルロールプレイング。
『天外魔境ZIRIA』(PC・ハドソン) CD-ROM対応のアニメ風ロールプレイング。
『テトリス』(GB・任天堂)

1990年
『スーパーマリオワールド』(SFC・任天堂)
『F-ZERO』(SFC・任天堂)

1991年
『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』(MD・セガ)
『ダービースタリオン』(FC・アスキー)

1993年
『トルネコの大冒険』(SFC・チュンソフト)

1996年
『ポケットモンスター(赤・緑)』(GB・任天堂)



堀井雄二

Horii Yuji

1954年1月6日生まれ。兵庫県洲本市（淡路島）出身。
72年 早稲田大学文学部卒業。
85年 アーマープロジェクト設立。



行列は店からはるかに延び、裏の公園にまで達していた。その人数は700人を突破しているだろうか。開店まであと30分の秋葉原ラオックスコンピュータゲーム館。徹夜で並んでいる人々の目は、今か今かとその時を待っている。そう、今日はシリーズ通算14年目、約5年ぶりの最新作『ドラゴンクエストⅦ』の発売日だ。この行列も決して目新しいものではない。『ドラゴンクエスト』シリーズでは、もはやおなじみの光景といえる。約12年前の『ドラゴンクエストⅢ』では、全国的にゲームショップや量販店で長い行列ができ、新聞や雑誌などにその風景が報告された。徹夜で行列を作るほどにまで人々が待ち望んでいる、唯一無二のテレビゲーム。それが国民的ゲーム『ドラゴンクエスト』なのだ。

オーソドックスなヨーロッパ・ファンタジーの世界。情緒あふれる、しっとりしたストーリーテリング。マンガのようにシンプルでコミカルなセリフまわし。常に死と隣り合わせでスリル満点の戦闘シーン。そして、「ロールプレイング（役割を演じる）」を、実感できるシンプルなゲームシステム。セリフのひとつひとつ、データの読み込み時間の1秒まで作りこまれた名匠の逸品は、その経済効果を500億円（『ドラクエⅦ』による試算）といわれ、今や日本経済のカンフル剤とまでいわれている。

朝7時。いつもよりも3時間早く開店したお店には、多くの人々が堰を切ったように流れ込んだ。彼らは『ドラゴンクエストⅦ』を受け取ると、一目散で帰路についた。彼らはこれからもうひとつの冒険へ向かう。テレビゲームの世界へ。



「ワハハハハハハ！」

気持ち良さそうな笑い声が新宿の事務所に響いた。目のまわりに笑いジワを寄せながら、本当に気持ち良さそうに笑う。

堀井雄二さん。これまでに7作を制作し、シリーズ通算2000万本の販売本数を誇る『ドラゴンクエスト』シリーズの作者だ。彼が所得番付などで紹介されることで、「ゲームデザイナー」という職種は広く日本中に知れ渡った。

しかし、彼には「ゲームデザイナー」としての顔のほかに、雑誌のライターというもうひとつの顔があった。彼がライターとして担当していたのは、読者からの投稿ページが中心。常に週に4～5本の締め切りを抱えており、大ヒットした『ドラゴンクエストⅢ』までずっとライター仕事を欠かさなかったという。読者からのハガキを編集し、短くコンパクトに、面白い記事にまとめる。その編集するスキル、コンパクトにまとめ上げる言葉のセンス、それがまさに『ドラゴンクエスト』のコミカルなテイストを生んだことは間違いないのだ。

「ゲームを作るのは天職なのかな……」オリジナルルールの麻雀で遊んでいた大学時代。

堀井雄二さんは兵庫県の淡路島[*1]出身。海あり山あり川ありのこの島で堀井さんは高校生まで、太陽をいっぱいに浴びて育った。実家は海まで徒歩15分、山まで徒歩5分。まるで『ドラクエ』に登場しそうな、豊かな自然に囲まれた島で、思いっきり遊んでいたこと、これが彼のゲーム作りの原体験になっているのだろう。

＊1　淡路島
瀬戸内海に浮かぶ565平方キロメートル、シンガポールとほぼ同じ大きさの島で、人口は約16万人。関西における酪農と野菜の一大産地。

ARMOR PROJECT© *Horii Yuji*

——堀井さんが淡路島から東京に出たのは、いつの頃ですか。

堀井　中学、高校と淡路島。だから、大学から東京ですね。僕はね、マンガ家になりたかったんですよ。で、マンガの出版社といえば東京だったんで、高3の夏休みに自分の描いた原稿を持って、初めて東京に来たんです。兄貴の下宿先に泊まって何軒かマンガ家さんのところを回りましてね。永井豪[*2]さんのところにいきなり行って、原稿見てもらって……。結果は「うーん」って感じだったんですけど(笑)。「これはいい、すぐ明日からでも来てくれ」って言われると思ってたから、そんなに甘くないのかなって思ったのを覚えてます。

——堀井さんは母校の早稲田大学では、漫画研究会[*3]に入るんですよね。

堀井　でもね、マンガはあまり描かなくって。いつも漫研ではゲームをやってました。一番遊んだのが麻雀ですね。で、麻雀だけでは飽き足らなくなって麻雀牌を使って「北(ぺい)並べ」をしたりね。

——「北(ぺい)並べ」?

堀井　「7」の代わりに「北」を中心に並べていくわけです。いろいろルールを作ったり……。ゲームを作るのは天職なのかな。ちょうどその頃かな、テレビゲームが出てきた。最初は『ポン』[*4](72年・アタリ)。あれを友だちが持ってて、遊ばせてもらったら、すごく面白いなと思った。そのうち『ブレイクアウト』[*5](76年・アタリ)が出てきて、次は『スペースインベーダー』(78年・タイトー)。やっぱりゲームにはけっこうハマりましたよね。

——堀井さんはライターとしての顔も持っていますよね。ライター業を始められたのも漫研時代?

＊2　永井豪
『デビルマン』『マジンガーZ』『あばしり一家』『バイオレンスジャック』など、永井豪とダイナミックプロの名義で数多くの傑作を生みだしたマンガ家。タブーを逆なでするような、強烈な作風は、なぜかゲーム制作者の間で人気がある。

＊3　漫画研究会
早稲田大学の漫画研究会。堀井さんが入部した漫研は、園山俊二、東海林さだおなどの人気マンガ家を輩出した名門。ちなみに堀井さんはマンガ原作者の小池一夫が主宰する劇画村塾の3期生でもある。同期には『北斗の拳』の原哲雄がいる。

＊4　ポン
PONG　72年、アタリ社より発表された2人用テレビゲーム。ボールを打ち返すテニスゲーム。ボリュームコントローラを左右に回し、画面の中のパドル(ラケット)を動かす。

堀井　漫研に入った頃、ちょうどＫＫベストセラーズから早稲田の漫研の本を出さないかって話があったんですよ。それを自分たちで書いて、絵を付けて。で、これがけっこう面白いからって、たしか次にイタズラのアイデアを集めた本を書いたのかなあ。それが豆本になったんです。『いたずら魔』っていう本でした。これはイタズラのいろいろなアイデア集。けっこうウケたみたいで、文章の仕事が広がっていったんですよね。当時、テレビ朝日で『桂三枝のイタズラカメラは大成功』っていう番組があったんですよ。

――どっきりカメラみたいな番組？

堀井　そうそう。それのブレインとして呼ばれたりとか。で、なんか偉くなったような気がしちゃって、結局学校行かなくなっちゃって。卒業まで6年もかかり[*6]ましたよ。だから、就職するつもりも全然なかったですね。

――テレビも本も幅広くやっていたんですね。

堀井　ええ。『サンケイスポーツ』にキャンパス欄ってところがあって、そこに学生のアルバイトの話とか学食の話とか、毎週1回レポートを書いたりとか。あと、集英社で、当時やってたのは『セブンティーン』。学園祭の特集記事を書いたり、男子校のここがいいとか、あと男の子にウケるにはどうしたらいいかとか。ほかにも『セブンティーン』の特集などで『欽ドンのよい子わるい子ふつうの子』のネタをいっぱい考えていましたね。

――『月刊アウト』[*7]で読者ページをやっていたのが有名でしたよね。

堀井　やってました。『月刊アウト』では9年間読者コーナーやってましたね。

――それはもう『ドラクエ』を作っている最中も？

＊5　ブレイクアウト
Breakout　76年、アタリより発表。2人用ゲームだった『ポン』を1人用にアレンジしたテニスゲーム。ラケットを操作し、画面中のボールが外に出ないように打ち返しつつ、8層に重なる114個のブロックを崩していく。単純なルールにもかかわらず、没入度が高く、大ヒットした。日本にももちろん輸入され、「ブロック崩し」の名で一大ブームを巻き起こした。

＊6　卒業まで6年も
堀井さんは大学4年の頃、バイク事故を起こし、1年間大学を休学した。その期間、ライターの仕事を辞め、淡路島の実家で療養していたという。1年後、復帰すると出版社に就職した同級生たちのつてで仕事がさらに増えた。

＊7　月刊アウト
みのり書房刊。アニメのパロディや、独特な企画など、異彩を放っていたアニメ誌。読者投稿ページはとくに人気が高く、投稿者は自らをアウシタン、アウシターナと呼んでいた。95年春に休刊。

堀井　そうです。『ドラゴンクエストⅢ』（88年・エニックス）くらいまでは、やってました。毎月毎月いろんな企画をやりましたよ。自分で気に入ってた企画は、読者のハガキを集めて勝手に座談会や小説を作るやつ。これは、ハガキに登場人物のセリフを書いてもらって、それをこっちでつなげて座談会や小説を作るんです。僕が作っておくのは設定だけで、登場人物はコイツとコイツとコイツで、第1章は電車の中とか。それだけで、ハガキを送って来いっていうと、たくさん届くわけです。「座談会は露天風呂でやるから」って言って（笑）。……ちょっと待っててください。（雑誌を取って戻ってくる）これが9年間やった読者コーナーなんですが。

——ああ、この時のテーマは「裸で話そう（笑）」。ハガキで対談している。

堀井　これが、今となっては宝なんですよ。みんな一生懸命読んでね、セリフを考えて送ってくるわけ。

——ワハハハハハ「わたしもう熱くってダメ」なんてセリフも。これを読者が投稿してくる、と。

堀井　そのひと言だけを送ってくるわけですよ。こっちは、そのセリフをほかのセリフとそれらしくつなげる。あと、これが小説ですね。エッチ系で「アミ16才の夏」（笑）。やっぱり読者がアニメ好きなんで、レベルが高くて、こっちの企画意図を読んで書いてくる。この時大勢の頭はすごいなって思いましたね。

——ゲームの話になりますが『ドラクエ』って短いセリフの積み重ねで、上手に世界観や物語を見せていくじゃないですか。そういうのもライター時代の経験が生きてるんじゃないですか。

堀井　今までいろんなことをやってきましたが、ゲーム作りにはどれも無駄にな

っていないと思いますね。逆にいえば、この仕事がなかったらただのゴク潰しじゃなかったのかとも思いますけど(笑)。たしかに『ドラクエ』のセリフはそうですね。マンガとかライターの仕事をやっていたから、短い言葉でいかに面白いセリフを書くかっていうのは追求していたところでもあるし。

「授賞式では受賞しながら取材したんですよ」堀井雄二さんのプログラマーデビュー。

1976年にアメリカで発売されたアップルⅡを皮切りに、家庭で使える小型のコンピュータ、いわゆるパソコンが登場する。81年、日本でもPC8001とPC6001が発売され、ベストセラーとなる。たちまちのうちにパソコンは熱狂的なファンを獲得。雑誌『BASIC MAGAZINE』(電波新聞社)や『I/O』(工学社)に自作ゲームのプログラムを投稿する人が急増。そのパソコンブームの中に、堀井さんもいた。

やがて堀井さんは、パソコンの奥深い世界にどっぷり漬かり始める。

——初めてコンピュータに出あったのはどんな時だったんですか?

堀井　ちょうどその頃、ハーレクインロマンスがプロットをコンピュータで作らせてるって記事があったんですよ。

——ああ、いくつかの物語のパーツをコンピュータが組み合わせて作るとい

うソフトですね。

堀井　ホントにそんなのでできるのかなって、よくわからなかった。それで初めてコンピュータを買ったんですよ。28歳くらいの時ですね。それまではキーボードだってさわったことがなかった。で、買ったのがＰＣ６００１[*8]。パピコンって言われてたやつで全部あわせて10万円くらい。

――当時はＢＡＳＩＣ[*9]ですよね。ゲームもＢＡＳＩＣで組んであったりして。カセットテープに記録されていて。

堀井　グラフィックがチャチで、ハートとかクラブのマークしか表示されないから、それで遊ぶんですよね。

――エニックスのゲームコンテスト[*10]がきっかけですか。

堀井　それもね、えらい偶然なんですよ。その頃、僕は集英社の『週刊少年ジャンプ』で映画のグラビアページを担当していたんですね。それで編集部に行った時、ゲームは面白いよって話を当時担当だった鳥嶋[*11]（和彦）さんとしていたんです。そうしたら、鳥嶋さんもゲームが好きなもんで、じゃあゲームの特集をやろうよ、って話になったんです。

――『ジャンプ』のゲーム記事はいつも人気でしたよね？

堀井　そうしたら、たまたまエニックスが、今度やるゲームコンテストを記事にしてくれないかって宣伝に来たんですよ。それで僕に話が来たんです。僕はそのコンテストのことは前からパソコン誌で知っていたんだけど、応募用紙を手に入れるのが面倒くさかったんですね。そうしたら、鳥嶋さんが持ってきた資料の中に応募用紙が入っていて、じゃあ、これを使っちゃおう！　と。テニスゲームをＰＣ６

＊8　ＰＣ6001
81年にＮＥＣが発売したパソコン。同時期に発売されたＰＣ８００１に比べると低価格だったが、3音を発声できるＬＳＩが搭載されていたり、ジョイスティックのポートがふたつあったりとゲームに特化された作りが受け、ベストセラーマシンとなった。当時はデータレコーダーを使って、カセットテープにプログラムを記録していた。プログラムをロードするために、数十分を必要とする場合もあった。

＊9　ＢＡＳＩＣ
Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Codeの略称。初心者向けのプログラミング言語。ダートマス大学のジョン・Ｇ・ケメニー、トーマス・Ｅ・カーツによって開発された。8ビットのパソコンにはほぼ搭載されており、気軽にプログラミングを楽しむことができた。

＊10　エニックスのゲームコンテスト
82年に開催された第1回ゲームホビープログラムコンテスト。主催はエニックス。優勝賞金１００万円、賞金総額は３００万円。



001で作っていたんで、応募したんです。

――それが入賞作の『ラブマッチ・テニス』ですか。

堀井　そうです。カーソルでキャラクターを移動させて、ボタンを押してラケット振る、当時のアーケードゲームにあったようなシンプルなテニスです。PC6001はグラフィックが出なかったんですよ。だからほとんどマシン語[*12]で作って、何とかグラフィックを表示してたんですよ。

――コンテストには自信がありましたか。

堀井　ダメもとですよ。で、発表の時に取材に行ったら、13本の入賞作のひとつに僕のが入ってて。だから授賞式では受賞しながら取材したんですよ。間抜けな話ですが(笑)。記事も自分で書きました(笑)。

――そのコンテストでは、後に『ドラクエ』を一緒に作る中村[*13](光一)さんが2位だったんですよね。

堀井　彼はね、もうすでにパソコンユーザーの間で有名人でしたからね。中村光一って名前は『I/O』っていうパソコン誌の投稿で知っていました。

「あれにはシナリオがなかったんですよ」和製アドベンチャーブームの旗手となるパソコン時代。

堀井雄二さんは『ドラクエ』以前に、コンピュータアドベンチャーゲームの作者として知られていた。アドベンチャーゲームとは、絵とテキストで表示された物語を、見て、読んで、楽しむゲーム。プレイヤーは簡単な単語や文章を打ち込むことで、

＊11　鳥嶋和彦
現『少年ジャンプ』編集長。鳥山明が描くマンガ『Dr.スランプ』で悪の博士Dr.マシリトとして登場していた。彼も熱狂的なゲーム好きで、ゲームセンターに行くと夢中になり、午前3時まで遊んでいるほどだったという。

＊12　マシン語
コンピュータが解釈できる言語。

＊13　中村光一
後の『ドラゴンクエスト』メインプログラマー。当時すでに天才プログラマーとして有名だった。このゲームホビープログラムコンテストに入賞したゲームは『ドアドア』。現・チュンソフト代表取締役。インタビューは本シリーズ「VOL・2」に収録。

その世界で行動できる。
古くは『ゾークI』[*14]（77年・MIT）、『ミステリー・ハウス』[*15]（80年・シエラ・オンライン）。日本では『デゼニランド』[*16]（83年・ハドソン）『サラダの国のトマト姫』（84年・ハドソン）などが有名。今は『ファイナルファンタジー』を作っている坂口博信さん（→P158）も『デストラップ』といったアドベンチャーゲームを手がけている。というように、一時はパソコンゲームといえばアドベンチャーゲームという時期もあったほど、たくさんの作品が作られていた。
堀井さんは、その中で謎解きや推理の要素を深めた『ポートピア連続殺人事件』（83年・エニックス）という傑作を作った人物だったのだ。

――コンテストに入賞して『ドラクエ』の企画が始まるまでというのは、どんな感じだったんですか。

堀井　コンテストに入賞して、みんなのゲームが発売されたんですね。それが、そこそこ売れまして。で、次に第2弾を出そうってことになって、何でもいいからゲームを作ってくれっていう依頼があったんですよ、突然。今までは自分で遊ぶためのゲームを作っていたんで、アクションゲームが中心でした。でも、例のハーレクインの話もあって、パソコンでお話を書くというのをやってみたいな、と思っていたんです。その時、アドベンチャーゲームっていうのが海の向こうにあるって記事を読み、面白そうだなって。それで作ってみようと思ったのが『ポートピア連続殺人事件』なんですよ。

＊14　ゾークI
ZORK　77年、MIT（マサチューセッツ工科大学）にて大型コンピュータで作られる。テキストだけによるアドベンチャーゲーム。すべてのアドベンチャーゲームの礎になった。

＊15　ミステリー・ハウス
Mystery house　80年、シエラ・オンラインよりパソコン用ソフトとして発売。初めて絵がついたアドベンチャーゲーム。

＊16　デゼニランド
サラダの国のトマト姫
83年、84年にそれぞれハドソンよりパソコン用ソフトとして発売。『デゼニランド』は遊園地デゼニランドに三月摩臼を探しに行くというパロディ風のアドベンチャーゲーム。『サラダの国のトマト姫』はトマト姫を救うために冒険するファンタジックなアドベンチャーゲーム。どちらもパソコンユーザーの間でヒットし、国内にアドベンチャーブームをもたらした。

――『ポートピア』[*17]の結末の大どんでん返しは有名ですが、あの物語は自分で練り込んで？

堀井　あれにはシナリオがないんですよ。全部、自分で作っているし、プログラムも組んでいるものですから、ちょっとずつ、こいつにはこう言わせよう、こうさせようと組み立ててる。だから、プログラムはスパゲッティ[*18]じゃないですけどゴチャゴチャ。付け足しの付け足しで。

――ちょうど『ポートピア』の頃は、パソコンゲームの間で、和製アドベンチャーブームが起きていましたね。

堀井　だから『ポートピア』もけっこう、評判良かったですよ。当時としてはわりと画期的でしたから。要するにあれは火曜サスペンス劇場だったんですね。

――『ポートピア』の後、堀井さんは『軽井沢誘拐案内』（84年・エニックス）や『オホーツクに消ゆ』（85年・アスキー）というアドベンチャーゲームを作っていますよね。

堀井　『オホーツク』は『ポートピア』を作った後、取材に来たのが『ログイン』[*19]という雑誌を出していたアスキーの塩崎[*20]（剛三）さんで、インタビューを受けている最中にお互いにカニが好きだってわかったんですよ。じゃあ、ゲームを作るってことで北海道に取材に行こうよと（笑）。「のった！」って言っちゃったのが運の尽きで、ゲーム作っちゃったんですよ。それまで、ゲームを作るためにロケハンまですることはなかったんですよ。

――『ログイン』の記事を読んだ感じだと『オホーツク』もかなり時間をかけて、いろんなスタッフと一緒に作っていましたね。

＊17　『ポートピア』の結末の大どんでん返し
主人公は刑事。助手のヤスとともにポートピアタウンで起こった連続殺人事件を捜査する。捜査中にも殺人は起こり、様々な手がかりを得ることができる。クライマックスはプレイヤーの推理力が問われる。

＊18　スパゲッティ
プログラマーの間での隠語で、ぐちゃぐちゃになって大混乱のプログラムを、スパゲッティと呼ぶ。そこから、スパゲッティとは大混乱状態という意味を指すようになる。

＊19　ログイン
アスキーより発売中のパソコン誌。パソコンと一見関係なさそうなアナーキーな特集が多く、クレイジーなゲームファンを中心に人気だった。

＊20　塩崎剛三
元『ログイン』の編集者。パソコンゲームへの思い入れが強く、『ログイン』誌上で『見るだけパチンコ』といったゲームを発表したこともある。

堀井　『オホーツク』で初めて分業したんですよ。僕はシナリオを担当しました。

――『軽井沢誘拐案内』は変わったアドベンチャーでしたよね。『ドラクエ』への過渡期というか。

堀井　『軽井沢』は……、後半ロールプレイングになっちゃうんですよ（笑）。ちょうど『軽井沢』を作ってる時に『ウィザードリィ』[*21]（81年・サーテック）とか『ウルティマ』[*22]（81年・オリジン）にハマったんですよ。アドベンチャーって謎に詰まると、やることがなくなっちゃう。でも、ロールプレイングゲームはただひたすら強くするっていう作業をやっていれば何とかなる、と。これはいいなあと思っていました。

「ワイセツだったり、マイナーギャグが入っていたり」『ドラゴンクエスト』出たとこまかせな思い出話。

襲いくる敵と戦い、自分のキャラクターに経験を積ませて強く成長させる。それが、いわゆるロールプレイングゲームだ。

このタイプのゲームは、そもそもサイコロを使った「ごっこ遊び」としてアメリカで生まれたのが始まり。やがて、サイコロでの計算をコンピュータにやらせた『ウィザードリィ』や『ウルティマ』といったコンピュータロールプレイングゲームが誕生する。

だが、日本においてロールプレイングゲームを知る人は、パソコンゲームファンくらい。まだまだ知られていないのが現状だった。

面白い。それなのに、この面白さをまだ誰も知らない。

＊21　ウィザードリィ
Wizardry　81年、サーテックソフトウェアより発売されたパソコンゲーム。地下10層にわたる迷宮へ潜り、最下層にいる悪の魔法使いを倒す。地下迷宮は3Dで表現されている。コンピュータロールプレイングゲームの元祖として知られる。制作者はロバート・ウッドヘッド。堀井さんはこのゲームの戦闘の面白さを、『ドラゴンクエスト』に取り入れようとしたそうだ。

＊22　ウルティマ
Ultima　81年、オリジンより発売されたパソコンゲーム。ブリタニアという世界を舞台に、平和を守るために冒険する。世界は俯瞰視点で表示されている。制作者はロバート・ギャリオット（ロード・ブリティッシュ）。堀井さんは『ウルティマ』の持つ世界の雰囲気を、『ドラゴンクエスト』に取り入れようとした。

堀井雄二さんは、そこに目をつけた。ロールプレイングゲームを日本語でわかりやすく楽しめるようにしたい。それが『ドラゴンクエスト』へとつながっていく。

――ファミコンの登場を、パソコンユーザーの堀井さんはどう思いましたか。

堀井　僕ね、『ジャンプ』でゲームの記事を書いてたんですよ。ちょうどMSX[*23]とファミコンが出てきた頃で。でも、読者が欲しいゲームは圧倒的にファミコンソフトなんですよ。とくに『ドンキーコング』、あの絵がすごくきれいでね、「これが家でできるのか！」って。

――当時はすごく画期的でしたよね。

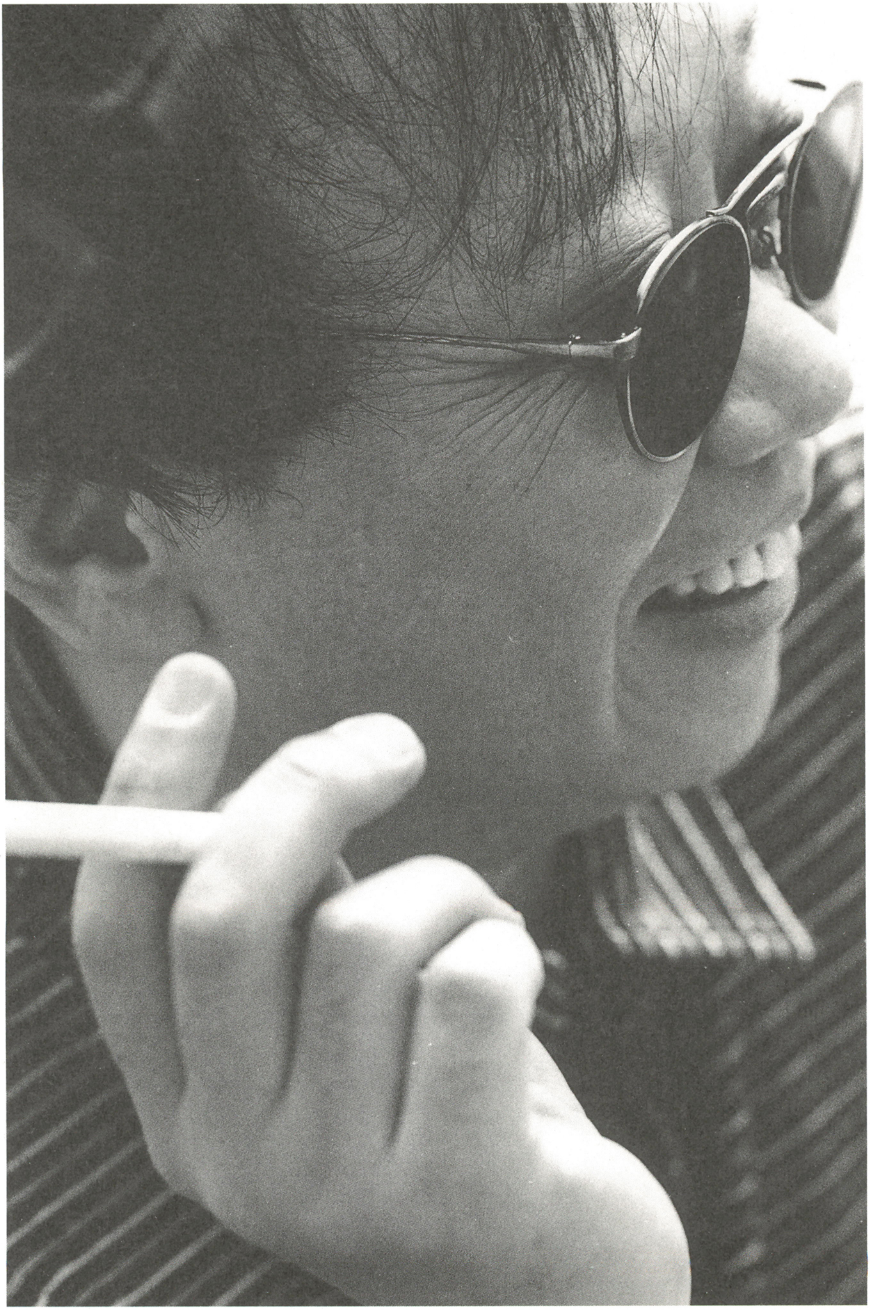
堀井　どんどんファミコンのカセットが出てきた。ちょうど僕は『ウィザードリィ』にハマっていたんで、じゃあファミコンでロールプレイングゲームを作ったらどうだろうっていう話を中村君とし始めたんですよ。でも、たしかエニックスの千[*24]田（幸信）さんには、「まだファミコンでロールプレイングゲームは早過ぎる」と言われて。すると中村君が「『ポートピア』ならファミコンでできるよ」って話を持ってきたんです。じゃあ、やってみましょう、と。でも、ファミコンにはパソコンのようなキーボードがないから、行動のコマンドを選択する方式にして。

――でも『ポートピア』はファミコンユーザーを驚かせましたね。

堀井　そうですね、当時のファミコンってアクションしかなかったですから、アドベンチャーゲームは新鮮だったんでしょうね。ちなみにまだ『少年ジャンプ』で記

＊23　ＭＳＸ
Micro Soft X　83年、アスキーとマイクロソフト社が共同提唱した統一ハード規格の呼称。ソニー、松下、サンヨーなど14社が賛同、同規格のパソコンをリリースした。低価格ながらゲームに特化された機能があったが、当時人気絶頂のファミリーコンピュータに苦戦。

＊24　千田幸信
エニックスの専務取締役。『ドラゴンクエスト』のプロデューサーであり、彼が最終的にスケジュールを管理している。『ドラゴンクエスト』の生みの親のひとりである。



ARMOR PROJECT© *Horii Yuji*

事を書いてたんで、自分で『ポートピア』の紹介記事を書きましたよ（笑）。

——自分のゲームの記事を雑誌で自らが書くって、何ていうかすごいですね。

堀井　『ドラクエ』[*25]もそうだったんですよ。「今度はロールプレイングだ！」「ロールプレイングはこんなに面白いゲームなんだよ」って紹介しつつ、片や『ドラクエ』を作ってたんです。出る頃にはみんなどんなゲームかわかってるようにしようと思って。

——鳥山明[*26]さんがモンスターイラストを描くことになったのは？。

堀井　鳥山さんは当時担当が鳥嶋さんだったから。けっこう鳥山さんが『ポートピア』にハマったらしいんですよ。それで鳥嶋さんとしては、鳥山さんがゲームの仕事もすれば刺激になるんじゃないかと考えたらしくて。で、僕に「鳥山君がやりたがってるよ」と。後で鳥山さんは「僕はそんなこと言ってません。鳥嶋さんがやれって言ったから」なんて言ってましたけどね（笑）。

——すぎやまこういち[*27]さんも熱心なゲームファンだったそうですね。

堀井　『ドラクエ』のメンバーって、たまたまゲーム好きが集まったんですよ。

——当時まだロールプレイングゲームというものが認知されていない時期にあって、堀井さんは『ドラクエ』で日本語のロールプレイングゲームの文法を作ったように感じました。

堀井　そうですね。ファミコンでは初めてのロールプレイングだったんで、かなり気を遣いましたよ。わかりやすさという意味では。

——何よりもすごいのは「ふっかつのじゅもん」だったと思うんですが。

堀井　ファミコンは当時まだコンティニューできなかったですからね。だからパス

＊25　『ドラクエ』もそうだった
当時の『少年ジャンプ』には「ファミコン神拳」というゲームの紹介ページがあり、人気連載となっていた。執筆はミヤ王、ゆう帝、キム皇のトリオ。ゆう帝が堀井雄二さん本人。ちなみに『ファミコン神拳奥義大全書　巻の二「ドラゴンクエスト」の全て』という攻略本も自ら手がけている。「RPGは主人公を成長させるゲームなんだぜ！」「レベルがあがるとこんなに違うぜ！」といったページ構成でとってもわかりやすい。

＊26　鳥山明
マンガ家。代表作に『Dr.スランプ』『ドラゴンボール』など。彼が『ドラゴンクエスト』シリーズのキャラクターデザインを監修している。

＊27　すぎやまこういち
作曲家。大御所ともいえる彼が『ドラゴンクエスト』の音楽を担当したのは、彼が将棋ゲームのアンケートハガキをエニックスに送ったのがきっかけだった。千田プロデューサーがそれを発見し、『ドラゴンクエスト』の企画を、彼に持ち込んだのだ。

ワードは、五七五七七の短歌[28]（笑）。

——全部のマップとシナリオを堀井さんが担当していたんですよね。セリフだけで説明するっていうのは、ある種マンガ的だと思える。ロールプレイングゲームのシナリオって、マンガの原作に近いイメージなんじゃないですか。

堀井　人のセリフだけで物語が構築されていく。それってマンガですからね。あの時は次から次へとアイデアが浮かんできたんですよ。初めてなんでいろいろと。まあ、ちっちゃいゲームだったんですけどね、『ドラクエⅠ』は。

——ローラ姫を助けた後に宿屋に泊まると……[29]とか、かなり凝っていましたよね。なんか『ドラクエ』には生真面目なイメージがありますが、今遊んでみると刺激的なシーンがあるのに気づきます（笑）。

堀井　そうですよ。けっこうワイセツです（笑）。

——魔法の名前とかって、ギャグですよね[30]。

堀井　「なんだコリャ」ってやつ（笑）。『ドラクエ』ってけっこうマイナーなギャグも入ってるんですよ（笑）。数もたくさん入っているから、どこか1ヵ所でも笑ってもらえたらいいなって。

——当時のプログラマーは中村さんですよね。お互いに相談したりとかは？

堀井　しましたよ。ピンチの時はウィンドウ赤くしようとかもそうですし、いろんな意味でよりわかりやすくと。

——あのウィンドウがパカッと開くのは、マッキントッシュ[31]ですよね。

堀井　そうだと思いますよ。中村君がすごくハマってたんですよ。かっこいいよ、コレにしたいって。ウィンドウシステムにしようって。

＊28　「ふっかつのじゅもん」は五七五七七の短歌
当時のファミコンのROMカセットには、データを記録する機能がなかった。そこで『ドラゴンクエスト』では、パスワードを「ふっかつのじゅもん」と呼んでいた。「ほりいゆうじえにつくすどらごんくえすとだよ」「いのきばばつるたちようしゆうりきふじなみ」といった、ちょっと変わった「ふっかつのじゅもん」もあった。

＊29　ローラ姫を助けた後に宿屋に泊まると……
ローラ姫を助けた後、すぐに城に戻らず途中の宿屋で1泊すると……「さくやはおたのしみでしたね」と店主が余計なことを言ってくれる（笑）。

＊30　魔法の名前とかって、ギャグですよね
ホイミ、ラリホー、パルプンテ。魔法の名称は語呂あわせだった。魔法を跳ね返すから、マホカンタ。魔法を吸い取るから、マホトラ。機能面から決まっていた名称もあった。

——堀井さんにとって『ドラクエⅠ』の発売日はどんな感じでしたか。

堀井　どうなんのかなって、楽しみでしたよ。もしかしたらウケないかもしれないけど、ウケたらすごいんじゃないかと、半々の気持ちがあって、早く出てほしいなと。作っちゃった後は「さあ、どうだ」みたいなのがありましたよね。

——結果、じわじわ売れて『ドラクエⅠ』は150万本達成。続けて作った『Ⅱ』には、いろいろと新しい要素が増えてますよね。

堀井　『ドラクエⅠ』は本当に小さいゲームだったから、いろいろと諦めたことが多いんですよ。本当はパーティープレーもやってみたかったし、乗り物も出したかった。だから最初から『Ⅱ』を作るならやってみたいことがたくさんあった。でも、ユーザーにとっては、『Ⅱ』でいきなりパーティープレーはつらいんじゃないかと思ったので、仲間を探して、徐々に人数が増えていくという形にしたんですよ。

——『ドラクエ』の発売日に、店頭で人が並び始めたのは『Ⅱ』くらいからですか。

堀井　『Ⅲ』がピークでしたね。『Ⅰ』はマニアにウケて、『Ⅱ』は口コミでちょっと広がって、『Ⅲ』[*32]でもう社会現象になっちゃいましたね。ロールプレイングゲームはある種の麻薬なんでしょうね。

——並んでいるとなると堀井さんも行列を見に行ったりするんですか？

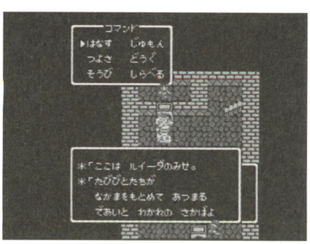
堀井　行きましたよ。何かもう、自分で作ったんじゃないっていう感じでしたね、あそこまでなっちゃうと。だから逆に実感なかったですよ。

——あの『Ⅲ』に関しては人気も高いですよね。

堀井　ある意味で『Ⅲ』までやりたいことはやりつくしちゃったんですよ。だか

＊31　マッキントッシュ
グラフィック・ユーザー・インターフェイスを採用したアップル社のパソコン。フォルダを選ぶとウィンドウが開いたり、ゴミ箱にファイルを捨てたり、フォルダにデータを放り込んだり、見たままに操作できるところが特徴だった。

＊32　『Ⅲ』でもう社会現象になっちゃいましたね
『ドラゴンクエストⅢ』は発売前から評判が高く、店頭では待ちきれないファンが、徹夜で行列を作った。また、やっとのことで手に入れたソフトを狙って、恐喝をする者が登場するようになったのも、この頃。



ら『Ⅳ』で初めて生みの苦しみを感じましたね。「じゃあ、これからどうしていこうか」って。

──『Ⅳ』は5話構成になっていて、1話目が『Ⅰ』、2話目が『Ⅱ』、4話目が『Ⅲ』といったように、これまでのドラクエを振り返る形になっていましたね。＊33

堀井　そう、話をオムニバスにしたのも、悩んだ結果なんです。

──『Ⅴ』からスーパーファミコンにハードが変わりますよね。カセットの容量が大きくなって、表現の可能性が広がった分、物語が大きく長くなった。とくに『Ⅴ』は3世代にわたる大河ドラマ。途中で結婚のイベントがあったりして。

堀井　結婚のイベントは、ゲームで本当に悩むってことをさせてみたかったんですよ。ふたりの結婚相手のどっちをあなたは選びますか？　って。

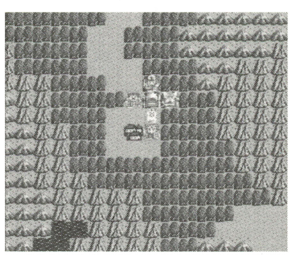
──『Ⅳ』や『Ⅴ』や『Ⅵ』あたりからイベントが増えてきて、物語色が強くなりましたよね。『ファイナルファンタジー』と比較されることも多いと思うんですが。

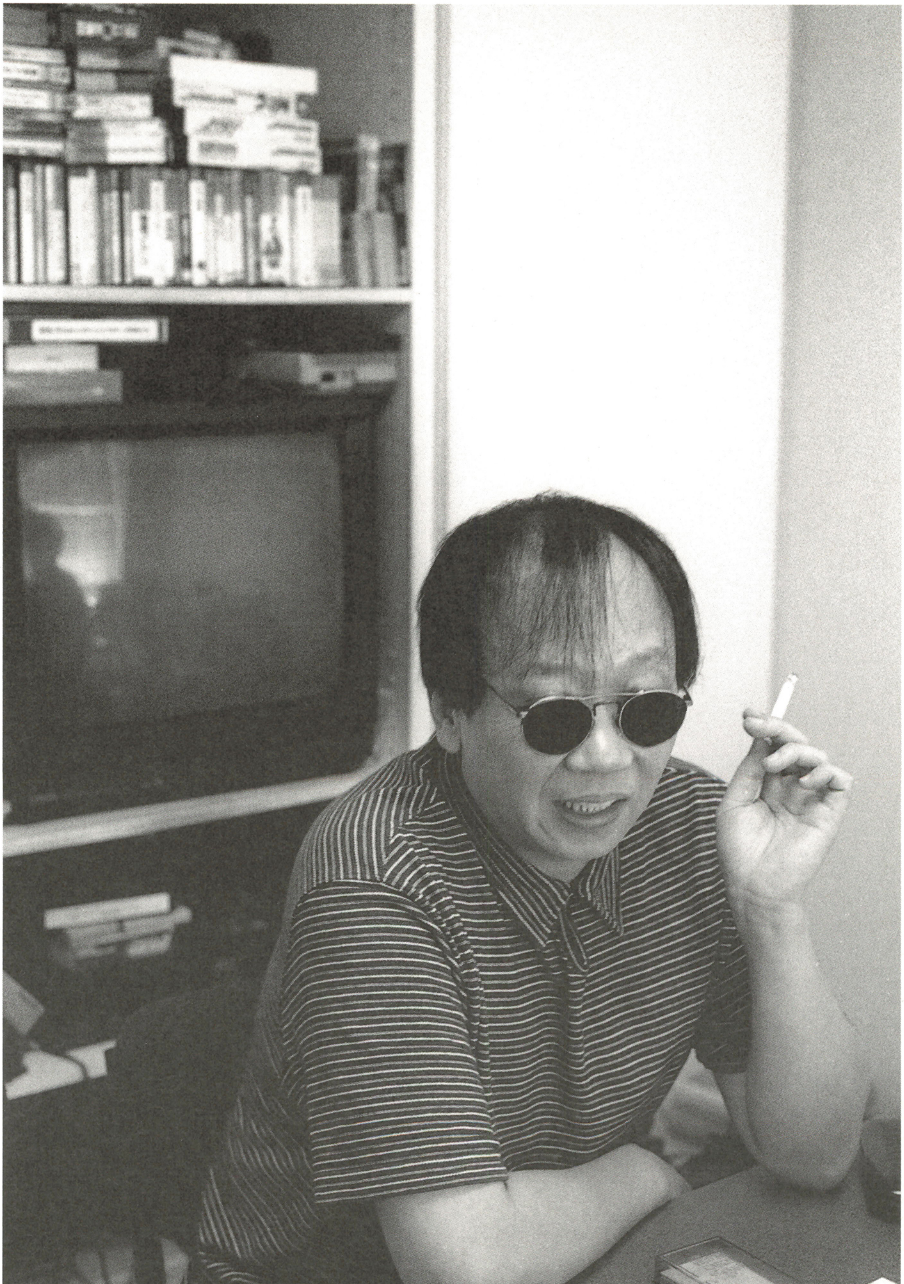
堀井　『ファイナルファンタジー』はあれでいいと思うんですよ、僕は。『ファイナルファンタジー』は「見せるロールプレイングゲーム」としてグラフィックや物語を見て楽しむものですし。『ドラクエ』は逆に「やるロールプレイングゲーム」ですから、イベントを体験してみたいという人向けなんですよ。

──いろんな人に「何作目の『ドラクエ』が好きか？」と尋ねると、それぞれ好みが分かれていて面白いんですよね。やはり、その人の性格が出るというか。堀井さんご自身として、一番よくできたと思うのは？

堀井　『Ⅲ』『Ⅳ』『Ⅴ』あたりはけっこう思い入れがありますね。やっぱり移植とかで『Ⅲ』をやるとシンプルでいいなって思いますね。個人的にはまだ『Ⅳ』のリメ

＊33　これまでのドラクエを振り返る形になっていましたね　第1章は主人公がひとり。第2章は魔法使いを含む主人公が3人。第4章は新しい職業の主人公が2人と、ドラクエシリーズの進化の歴史を振り返る構成になっていた。初めて『ドラクエⅣ』を始めた人も、わかりやすい流れを作っていた。





イクをやっていないので、あれをやってみたいな、と思っているんです。

——もう『ドラクエ』は堀井さんのライフワークになってると思うんですが、シリーズが重なるにつれ、だんだん開発期間が延びていますよね。

堀井　やっぱり物語が大きくなりすぎましたね。扱うデータ容量が増えたのも原因なんですけど。やっぱり『Ⅶ』になってとんでもないゲームになっちゃいまして、シナリオページ数が1万6000ページになっちゃったんです。

——『Ⅰ』の頃は？

堀井　50枚くらいですよ（笑）。

——概算すると320倍ですか。

堀井　容量はとんでもないですよ。あの頃は512KB[*34]でしたけど、それが今や640MBの2枚組み[*35]ですからね。で、いろいろ実験的なこともやっているわけですが、よく言われますよ、とくにファンから「こんなのドラクエじゃない」って。知らねえよ、オレはって（笑）。

——これは任天堂の宮本（茂）さんが言っていたこと（P102参照）なんですが、「どのようにゲームを仕上げるかというところに、その人の作風が出る」と。堀井さんは『ドラゴンクエスト』で、最後の最後まで調整をし続けるっていいますよね。「調整の鬼」。『Ⅰ』の頃からそうなんですか？

堀井　しましたね。『ドラクエⅠ』では当初レベルアップが遅かったんですよ。でも、ゲームの冒頭なんで、経験値が7ポイントたまったところで、すぐにレベルが上がっちゃった方がいいだろう、わかりやすいだろうって変更したり。あと、最初からどこへでも行けると、プレイヤーがわからなくなって、フラフラとどこかへ行って

＊34　512KB
『ドラゴンクエスト』の物語は、ファミコンのROMカートリッジ容量が大きくなるのにあわせて大作化している。『ドラゴンクエストⅡ』は1MB、『ドラゴンクエストⅢ』は2MB、『ドラゴンクエストⅣ』は4MB。スーパーファミコン版となる『ドラゴンクエストⅤ』からはぐっとデータ容量も大きくなり12MB。『ドラゴンクエストⅥ』は32MBとなっている。技術の進歩と物語の発展がシンクロしているのだ。

＊35　640MBの2枚組み
『ドラゴンクエストⅦ』はCD-ROM2枚組。『ドラクエⅠ』が、なんと1280本分収録できる計算になる。

しまい、モンスターにボコボコにされちゃう。だから、最初に入る王様の部屋の出口にカギをかけて密室にしたんです。あの部屋から出るには「しらべる」「はなす」とやって、『ドラクエ』の基本動作を覚える必要があるんです。そういうゲームのルールをプレイヤーに覚えさせるための調整をけっこうしました。

――『Ⅱ』の後半は辛口で厳しかったですね。モンスターも強いし、最後の敵の部屋にまでたどり着けないし。

堀井　そうなんです、あれはもう時間がなかったんですよ。途中までと、最後しか調整できなかったんで、最後の手前のロンダルキアなんかはほとんど手をつけてなかった。でも逆にあのキツさが良かったって言われます（笑）。ロンダルキアの落とし穴の連続をやっとくぐり抜けて上に行くと、いきなり「ザキ」の嵐[*36]（笑）。あれはつらい。

――最近のロールプレイングって自分自身がなかなか死なないですよね。ゲームオーバーにならない。それにくらべて、『ドラクエ』はスライムと戦っているとたちまち瀕死になったり、つねに死と隣り合わせ。

堀井　スリルがないと、だんだん強くなるっていう感じがわからないじゃないですか。でも、そういうところの調整は難しいんです。微妙な感じは調整しづらい。

――調整していてこれだ！っていう手応えはあるんですか。

堀井　そうですね、最初やっぱり全然バランスがあってないんですよ。こっちの当てるダメージと相手の当てるダメージの緊張感がなかったりとか、逆にいつまでも敵が強かったりとか。僕の場合いつも、自分で直すんですよ。何度も何度も遊んで、微調整。モンスターの強さがエクセル[*37]のデータになっているんで、それを僕が

＊36　いきなり「ザキ」の嵐
「ザキ」はキャラクターに一撃で死をもたらす呪文。『ドラクエⅡ』では、後半にたどり着く魔王のいる大地ロンダルキアで、「ザキ」の呪文を使うモンスターが連続で登場。はっきりいって生き残ることは至難の業だった。でも、この後半を最高傑作というマゾっ気の強いゲームファンもいる。

＊37　エクセル
マイクロソフトの表組み計算ソフト。最近はどのパソコンにも入っていることが多い。

打ち直して、メールでプログラマーに送る。それでまた遊んで、微調整。

――やはり、最後の最後まで調整するわけですね。

堀井 そうですね。ロールプレイングゲームは、最後のさじ加減で決まるようなところがありますから、ほんと、土壇場まで調整しています。

――容量の苦労はプレイステーション版『ドラクエ』でも?

堀井 そうです。プレイステーションでは大容量のCD-ROMになりましたけど、結局1回に読みとれるデータ容量は2MBしかないんで、で。[*38]

――容量が小さかったファミコン時代と苦労は変わらない。

堀井 そう、データが収まらないたびに、ああだ、こうだ。

――こういうのを毎回繰り返しているわけですね。

堀井 やっぱり自分が好きだからじゃないですかね。自分が一番のプレイヤーなんで、どうやったら自分が面白いかなって。ここでコレが見えたらワクワクするよね、みたいなのがありますから。

「エニックスとの出あいが幸運だったと思います」フリーランスのゲームデザイナー、堀井雄二。

『ポートピア連続殺人事件』『ドラゴンクエスト』『いただきストリート』。立て続けにヒット作を作り上げてきた、ゲームデザイナー、堀井雄二さん。

彼は会社に就職したことがない。立場上はアーマプロジェクトという会社の代表だが、ソフトメーカーのいち社員として属したことは1度もないのだ。そこに

***38 結局1回に読みとれるデータ容量は2MB**
プレイステーションはグラフィックを表示する能力は高いものの、マシン本体の中に一時的にデータを記録できる容量は少ない。たとえば、小さいバケツでバケツリレーをしている時のように、何度も何度もデータを細分化して送り込み、処理をしているのだ。

『ドラクエ』をプロデュースし、販売したエニックスという会社の特殊性がある。かつて、アメリカのエレクトロニック・アーツがゲーム制作者をアーティストと呼び、個人とそれぞれ契約を結んだように、エニックスは堀井さん自身と契約を結んだ。そして、ゲームデザイナー堀井雄二が誕生したわけだ。

——今でもライターのお仕事を拝見しますが。

堀井　やっぱね、出身が出版関係だから断れない仕事が多いんですよ(笑)。昔の知り合いに頼まれると、なかなか断りきれない。ホントは忙しいからあんまり受けたくないと思うんですけど。

——堀井さんといえばゲームデザイナーとして長者番付にも載っていますが、ゲームデザイナーの仕事が中心になったのは『ドラクエ』の……?

堀井　『Ⅳ』くらいからですかね。『Ⅲ』まではフリーライターでしたね。そっちの仕事が多かったんで。

——当時はゲームデザイナーっていうお仕事の知名度はほとんどなかったですよね。『ゼビウス』(82年・ナムコ)の遠藤(雅伸)さんか、堀井さんぐらいしかいなかった。

堀井　エニックス[*39]って会社と知り合った、運がよかったですね。エニックスは全部外注なんです。だからある意味、エニックスと僕は、出版社と作家っていう関係だったんです。最初から給料じゃなくてロイヤリティーでしたし。

——そのおかげでゲームデザイナーと名乗りやすかったと。エニックスは堀井

＊39　エニックス
75年に福島康博が前身の営団社募集サービスを設立。公団住宅の情報誌を作っていた。やがてパソコンソフトの開発および流通事業を開始し、82年にエニックスを設立。中村光一、堀井雄二、森田和郎、すぎやまこういちなどの優秀な外部スタッフを抱え、分業によるゲームソフト制作法を確立した。

さん、中村さんをはじめ才能の発掘に長けていますよね。

堀井　そういう意味では作家として抱えちゃう、作家として契約して、その人の自由に作らせるっていう。やっぱり出版社経営してるのがすごいと思いますよ。商品ではなく作品なんだっていう考えがありますよね。

——今は、どの会社もそういう作家や作品を重視する傾向にありますね。

堀井　いろんな業界の人間が入ってくるようになりましたよね、ゲーム業界に。ただそこで重要なのが、業界外の人間はプログラムがわかんないんで、橋渡しをする人間がやっぱり必要だと思うんですよ。もちろん本人がわかれば一番いいんですけど。どうしてもできない人もいますから。

——現在のゲーム機は先端技術の塊で、ほとんどブラックボックスになっていますよね。

堀井　理屈さえわかればいいんですよね。そうするとプログラマーと話せるわけでしょ。技術的な理由でアイデアが実現できない時は、それができるように別のアイデアを出せれば。僕の場合メモリが足りないって言われれば、どこがないの、どうデータ化してるのってところまで話しあうようにしています。

マエストロの横顔

これは大事なものじゃないんですか？

僕は思わず緊張してしまいました。

堀井雄二さんの事務所、アーマプロジェクトにお邪魔すると、あちらこちらに分厚いファイルが積んでありました。ファイルの数は１００冊を軽く超えています。広いオフィスがファイルに埋めつくされているかのようです。どのファイルにも、ぎっしりと紙と原稿用紙がはさみ込まれています。しかも、そのファイルの表紙には『ドラゴンクエスト　シナリオ』の文字が。ゲーム中に登場する街の名前や、イベントの名前がマジックで書き込まれています。読んでみたいけど、読んではいけない。心の中で葛藤しながら部屋にじっといると緊張感が高まってきました。

僕が緊張した理由はそれだけではありません。

大先輩に会うということ。

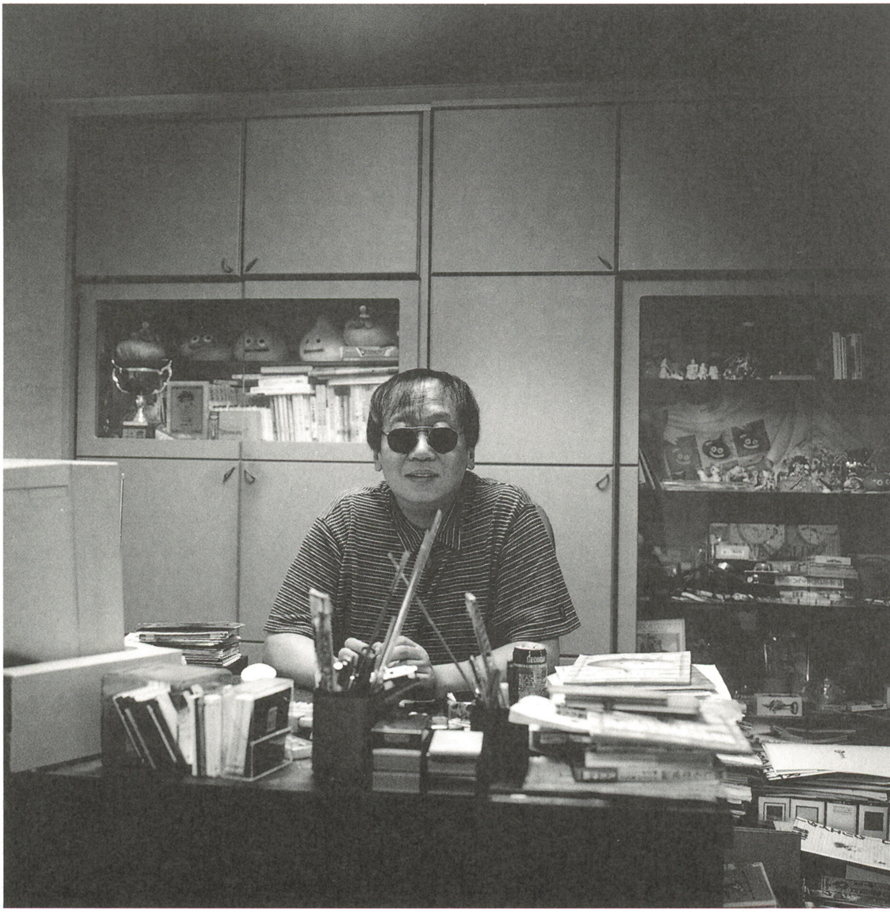
そう、堀井さんはライターという職業において僕の先輩にあたるわけです。

「28歳の頃に初めてパソコンを手に入れたんですよ。それまでライターを続けていこうと思ってた。その後だって『ドラクエⅢ』まではフリーライターだったんですから」

しかし、ファッション誌やスポーツ新聞にまで寄稿していたとは知りませんでした。どんな仕事でもこなすバイタリティと知識の広さが『ドラクエ』の深さにつながっているのでしょう。

今でも雑誌を見ると、たまに堀井さんが書いた文章を見ることがあります。

堀井さんの独特な世界は活字でも健在のようです。

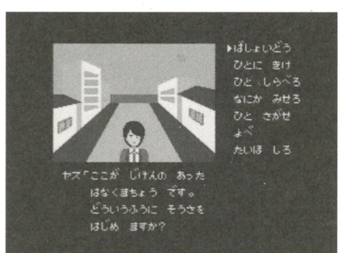


ARMOR PROJECT©*Horii Yuji*

ポートピア連続殺人事件

神戸ポートピアアイランドで謎の連続殺人事件が起こる。プレイヤーは刑事となり、助手のヤスとともに事件の犯人を追う。パソコン版は動詞と名詞を打ち込み（例「サガス　ハンニン」といった具合）捜査をしていくという、当時のアドベンチャーゲームらしい煩雑な入力方式を取っていた。のちに発売されたファミリーコンピュータ版では、選択肢の中から次の捜査手段を選ぶという方式を採用。入力に惑わされることなく謎解きに没頭することができた。

ファミコン版ではなぜかダンジョン（地下迷宮）が用意されている。これは当時、堀井雄二とプログラマーの中村光一が『ウィザードリィ』にハマっていたため。「もんすたーさぷらいずどゆう」という『ウィザードリィ』ファンにはおなじみのメッセージが表示されるといったギャグも織り込まれている。特筆すべきは、本作の結末。大きなどんでん返しが待ち構えている。まさか、犯人が彼だとは……。思わず絶句。



1983年発売
パソコン用ソフト　発売元／エニックス
写真はファミリーコンピュータ版より

ドラゴンクエストIII　そして伝説へ…

シリーズの中で最高傑作はどれか、というと様々な意見があることだろう。だが、最も完成度が高いのは『ドラゴンクエストIII』だということは誰もが認めるに違いない。勇者ロト3部作の完結編。火山の火口に落ちて行方不明となった勇者オルテガの息子が、魔王討伐に向かうというストーリー。様々な職業に就いた4人のキャラクターがパーティーを編成して、冒険へ旅立つ。途中で転職ができるようになり、キャラクターを自由に育てていく楽しみがあった。舞台となる世界は現実の世界をモチーフとしたもので、日本に似た国やアラビア風の国などが登場。街や登場人物が国際色豊かに描かれていた。

ストーリーの中盤、物語は急展開。なんと『ドラゴンクエストＩ』へとストーリーがつながっていく。堀井雄二は「偶然、うまくつながったんですよ」と言っているが、過去のシリーズをプレーしたことのある者にとっては、感動せずにはいられなかった。



1988年2月10日発売
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元／エニックス

堀井雄二　作品集

1983年
ラブマッチテニス
パソコン用ソフト　発売元／エニックス
ポートピア連続殺人事件
パソコン用ソフト　発売元／エニックス

1984年
軽井沢誘拐案内
パソコン用ソフト　発売元／エニックス

1985年
北海道連鎖殺人　オホーツクに消ゆ
パソコン用ソフト　発売元／アスキー

1986年
ドラゴンクエスト
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／エニックス

1987年
ドラゴンクエストII　悪霊の神々
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／エニックス

1988年
ドラゴンクエストIII　そして、伝説へ…
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／エニックス

1990年
ドラゴンクエストIV　導かれし者たち
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／エニックス

1991年
いただきストリート
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／アスキー

1992年
ドラゴンクエストV　天空の花嫁
スーパーファミコン用ソフト　発売元／エニックス

1994年
いただきストリートII
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／エニックス

1995年
ドラゴンクエストVI　幻の大地
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／エニックス

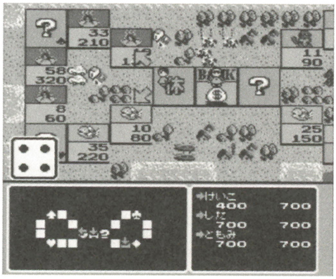
1998年
いただきストリートゴージャスキング
プレイステーション用ソフト　発売元／エニックス

2000年
ドラゴンクエストVII　エデンの戦士たち
プレイステーション用ソフト　発売元／エニックス

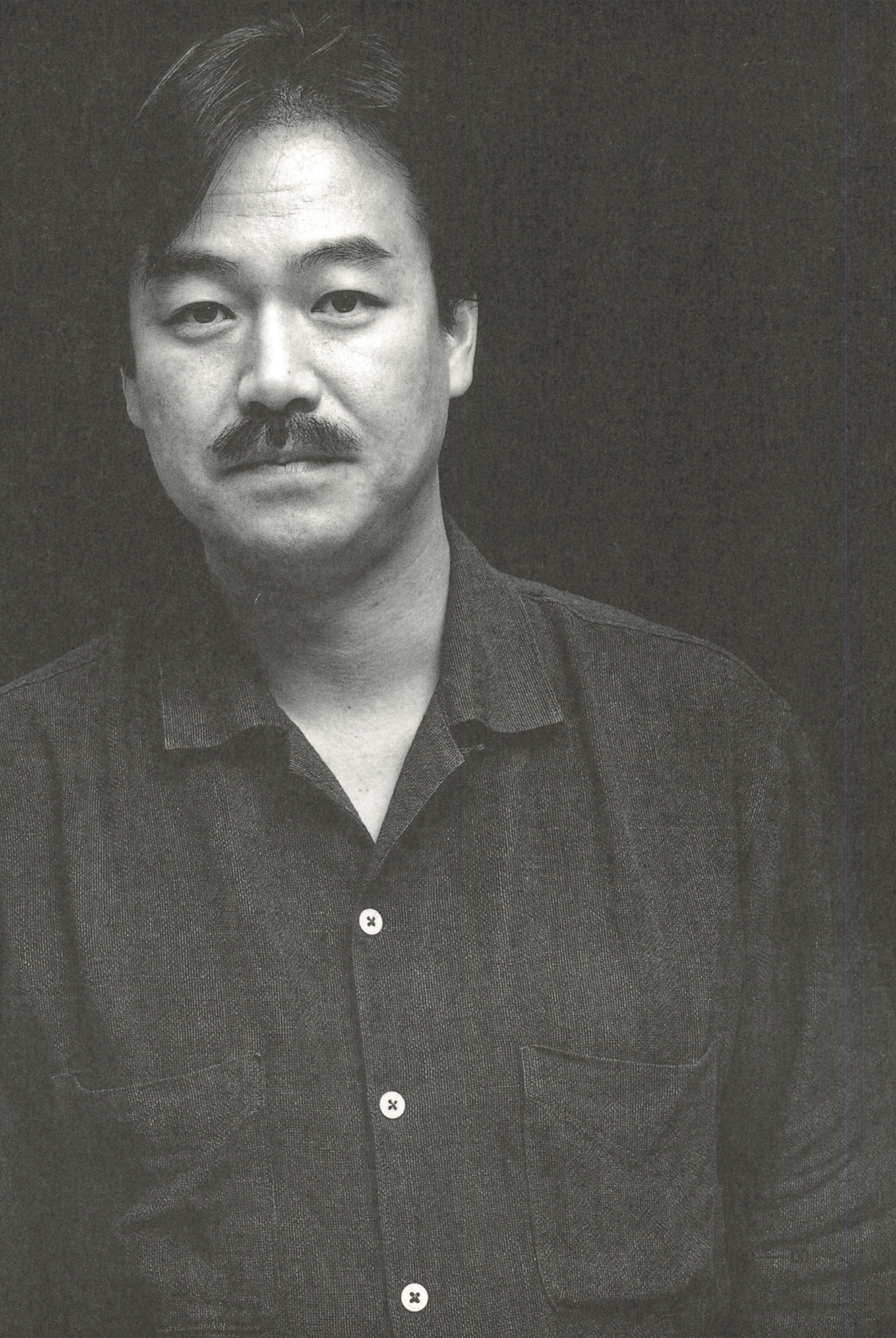
いただきストリート

『モノポリー』や『バンカース』をモチーフとした、大勢でわいわい楽しめるボードゲーム。プレイヤーはサイコロを振り、マップを進む。そして、止まった土地で持ち主のいない店を買いとり、経営していく。最終的に総資産を増やし、銀行に駆け込んだ者が勝者となる。基本的には3人から4人で遊ぶ本作。プレー人数が足りない時はコンピュータキャラクターが対戦してくれるが、このコンピュータキャラクターの思考パターンや、サイコロの目の操作が絶妙。個性豊かなキャラクターたちと白熱した対戦を楽しむことができた。

『ドラゴンクエスト』ばかりが評価されがちな堀井雄二だが、かつて雑誌の読者投稿ページを楽しく作っていた彼の本領はむしろ『いただきストリート』に発揮されているんじゃないだろうか。お得意の堀井ギャグも満載だ。なお、イラストを担当しているのはゲーム誌の『ログイン』『ファミ通』でマンガを描いていた荒井清和。



1991年3月21日発売
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元／アスキー



坂口博信

Sakaguchi Hironobu

1962年生まれ。茨城県日立市出身。
62年横浜国立大学工学部電気情報工学科中退。
83年スクウェアに入社

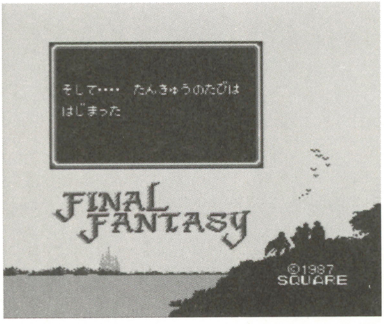
ゲームを開始して数分、最初の強敵が立ちはだかる。まだ、戦いに慣れていない戦士たちは全力で剣を振るい、魔法を放つ。やっとのことで相手を倒した、その瞬間。画面は真っ青な空に転ずる。そして冒険者たちが、はるか向こうの白亜の城を見つめているビジュアルが映し出され、雄大なメインテーマとともに、タイトルが登場する。

『ファイナルファンタジー』。

「そして…… たんきゅうのたびははじまった」

なんて壮大なオープニング！

87年に発売されたファミリーコンピュータ用ソフト、『ファイナルファンタジー』は、そんな驚きに満ちた作品だった。映像で物語を語る、ロールプレイングゲームシリーズ。7作目からは映像表現に特化した家庭用ゲーム機プレイステーションにその舞台を移し、コンピュータグラフィックスを多用した映画的なゲームを目指し始める。今や、『ファイナルファンタジー』は9作目までシリーズを重ね、フルCG映画を作るまでにいたった。その映像のクオリティは海外でも高い評価を受け、『ファイナルファンタジーVII』は北米で164万本、欧州で101万本を売り上げた。この作品を手がけたのが坂口博信さん。今はハワイに仕事場を移し、作品をワールドワイドに展開している。世界に通用する、日本のテレビゲーム。『ファイナルファンタジー』はその象徴だ。



日焼けした顔が笑うと、白い歯がまぶしい。
1年の半分を日本で、残りの半分をハワイで過ごすという坂口博信さんは、少し日焼けした顔で取材に応じてくれた。
今や数百人単位のスタッフが集結するビッグプロジェクトを取りまとめるプロデューサーとして活躍している彼だが、かつては2DKの事務所でコンピュータに向かってプログラミングに没頭していた時期がある。わずか数人のスタッフが懸命になって、ゲームを作り上げていく。まさにテレビゲーム初期の風景だ。
それから十数年。
もう最新ゲーム機用のゲームソフトはひとりきりでは作れない。多くの専門スタッフが、分業によって手分けして作っていく。坂口さんの発言にスタッフの名前が頻出するのはそのため。スタッフの力があったから、ゲームが生まれている、と彼は何度も主張する。
7人のメンバーから数百人へ。横浜日吉のマンションの一室からハワイの大研究所へ。彼の立場の激変は、ちょうど約20年間にわたるテレビゲーム産業の急激な成長にぴったり符合する。

「俺から音を取ったら何も残らない」 ギターとバスケの青春時代からゲーム漬けの毎日へ。

高校時代の坂口さんは、バスケとギターに夢中な健康優良不良少年だった。ピアノを使って曲を自作しては、ライブ。女子高にチケットを売りに行って、退学寸

SQUARE◎*Sakaguchi Hironobu*

前になったこともあったという。

その彼がスクウェアの初期メンバーと出会うのは、ミュージシャンの夢に挫折した大学時代だった。

——坂口さんの大学は横浜国大の電気情報工学科ですよね。

坂口　横浜に行ったのは何となくなんですよ。横浜に住みたかった。それだけ。得意な学科が数学・物理系だったんです。高校時代はミュージシャンになりたくて、「俺から音を取ったら何も残らない」って親にはよく言ってたんですけど（笑）。ある時ミュージシャンの才能ないなっていうのに気づいて。夢破れちゃって。だから、環境を変えて横浜で大学生活を始めたら、何か見つかるんじゃないの？　くらいの気持ちで。

——その横浜で今のスクウェアの母体となるメンバーと出会うわけですよね。

坂口　ええ。後の『聖剣伝説』[*1]（91年）のディレクターになる田中（弘道）[*2]がクラスメイトなんですよ。彼は高校時代から秋葉原に通ってて、いわゆるコンピュータオタクなわけですよ。友だちになって、アパートに行くじゃないですか。そうすると彼はアップルⅡ[*3]を持っていたんです。

——それで坂口さんもアップルのゲームをやっていたんですね。

坂口　ええ。それで僕も遊んでました。コンピュータにハマったっていうよりは、アメリカのゲームにハマったんですよ。連中の作っているものって、突拍子もないものがあって。たとえば、『ウィザードリィ』[*4]（81年・サーテック）や、アドベンチャー

＊1　聖剣伝説
91年、スクウェアよりゲームボーイ版で発売。サブタイトルに『ファイナルファンタジー外伝』と記されていた。『ファイナルファンタジー』に登場する魔法や武器を使った、パズル風味のロールプレイングゲーム。続編となる『2』『3』はスーパーファミコンで発売される。

＊2　田中弘道
スクウェア『聖剣伝説』シリーズディレクター。代表作は『聖剣伝説2』『聖剣伝説3』。『ゼノギアス』ではプロデューサーとして活躍。

＊3　アップルⅡ
76年にアップルより発売され、世界で初めて商業的に成功したパソコン。拡張スロットが8つも付いており、このスロットにカードを差し込むことで様々な機能を追加することができた。このおかげで、たくさんのソフトウェアや周辺機器が登場した。

ゲーム。これが、当時のゲームセンターで出あうゲームとはまったく違う。ストーリーもあるし、長い時間じっくりと遊べる。ロールプレイングゲームというシステムにハマっちゃったんですよ。それで、ほとんど学校に行かずに、徹夜して。

――英文を読んで？

坂口　そうです。あれで英語の勉強しましたよ。ある日、『ウルティマⅡ』[*5]（82年・オリジン）のお金をためようと友だち3人で徹夜してガーッとやっていたら、ちょうど9999ドルの時に……。

――カウンターストップってやつですね。

坂口　ゼロに戻ったんですよ！　今にして思えばバグなんだけど、あれは数字のMAX処理[*6]をしてなかったんですね。今でも忘れない。明け方、3人呆然と……。

――ハハハハハ。以来、坂口さんはゲームのバグチェック[*7]に厳しくなった、と（笑）。で、そのメンバーがスクウェアの母体となるんですか？

坂口　いや、大学3年になった春休み、田中とふたりでちょっとバイトをしてみようと、就職情報誌を読んだんです。そこにスクウェアが募集を出していた。それで春休みだけってつもりで応募したんです。

――当時のスクウェアは、電友社[*8]の一部門だったんですよね。

坂口　そうです。仕事場は横浜日吉の2DKのマンションでした。ところが入って、すぐに1作目のプロジェクトが途中で潰れちゃったんです。僕らはバイト代が入らないもんで、仕方なく残ったメンバー5、6人でゲームを作り始めるんです。それが僕らの1作目『デストラップ』[*9]（84年）。

――『デストラップ』って、そんな状態で生まれたんですか？　当時、画面の

＊4　ウィザードリィ
Wizardry　81年、サーテックソフトウエアより発売されたパソコンゲーム。地下10層にわたる迷宮へ潜り、最下層にいる悪の魔法使いを倒す。地下迷宮は三次元で表現されている。コンピュータロールプレイングゲームの元祖として知られる。制作者はロバート・ウッドヘッド。

＊5　ウルティマⅡ
UltimaⅡ　82年、オリジンより発売されたパソコンゲーム。魔王ミナクスの魔の手から世界を守るために、お金をため、武器をそろえ、月や宇宙にまで飛び立つ、壮大なロールプレイングゲーム。制作者はロバート・ギャリオット（ロード・ブリティッシュ）。

＊6　MAX処理
数字が限界まで達した時に、カウンターを止める（カウンターストップ）プログラム。坂口さんの『ウルティマⅡ』の場合はまさか、そこまでお金をためるプレイヤーがいるとは思わなかったため、用意していなかったのだろう。

表示速度が速い国産アドベンチャーゲームっていうので評判でしたよね。

坂口　ええ。そうです。優秀な高校生プログラマーがいて、表示系に関しては天才的だった。でもね、性格は最悪だったけど（笑）。それを使うのは大変でした。

――その苦労が現在のプロデューサー道の第一歩でしょうか（笑）。

坂口　ほんとですよね。才能あるやつって、だいたいクセがあるからね……。で、僕がプログラムを半分組んで、シナリオを書いて、絵も、4分の1くらいは自分で描きました。マップの部分とか。あと、効果音も作った。

――いきなりアルバイトでゲームを作り始める、っていうのはすごいなと思いますが、プログラムはご存じだったんですか？

坂口　いや、アップルⅡの『ウルティマⅡ』でお金がゼロに戻ったりすると悔しいでしょう。それから、自分たちで中身を解析するようになるんですよ。当時は、5インチディスクだったんですけど、パソコンのディスクを読み取るヘッドに、ミリ単位の方眼紙を貼ってですね。ヘッドが何トラック目を読んでいるか探るわけ。当時はトラック数が少なかったから、ヘッドの部分をじっと見ていたら何となくわかるんですよね。たとえば[*10]ソフトのプロテクトの場所とかね。

――すごい時代ですね。ある意味でハッカーのような（笑）。でも、そこで培った技術が、スクウェアの実力になるわけですよね。『デストラップ』に続いて、アドベンチャーゲームを作り始めますよね。[*11]『ウィル』、そして[*12]『ブラスティー』。あの中で坂口さんはどんな部分を担当されていたんですか？

坂口　ストーリーを書いて、『ウィル』の時はプログラムも。全体のシナリオのフラグを見ながらシナリオを作ったり。『ウィル』は『デストラップ』と描画ルーチンが違

＊7　バグチェック
デバッグと同意。ゲームソフトにプログラムミス（バグ）がないか、チェックすること。

＊8　電友社の一部門、スクウェア
スクウェアは創業者・宮本雅史の父が経営する電友社という電気工事会社の一部門として誕生した。

＊9　デストラップ
84年、スクウェアブランド第1弾として発売されたパソコンゲーム。無人島で生き残るというアドベンチャーゲームだった。表示されるメッセージの数は10万種類、画面数は180。5インチディスク3枚組という大作だった。

＊10　ソフトのプロテクトの場所
今もそうだが、ソフトには、コピーを防止するためや中身のプログラムを改変されないように、プロテクトプログラムがかけられている。坂口さんがやっていた方法は、そのプロテクトプログラムを飛ばして、ゲームのメインプログラムだけをパソコンに読み込ませる方法。

っていて、新しいプログラマーが作ったルーチン。『ブラスティー』はその発展形。

――今回、坂口さんにですね、ゲームの制作規模の移り変わりを聞いてみたいと思っているんです。『デストラップ』の頃はそれこそ5人だったわけですよね。

坂口　『ウィル』の頃は絵を描いた3人を入れて、6人。『ブラスティー』の頃はサンライズさんにセル画を描いてもらったので、全部入れると30人くらい。だんだん人数が増えていますね。

――坂口さんのポジションも、5人のうちのひとりから、数百名を統括する総合プロデューサーに。坂口さんの立場の移り変わりは、ゲームの作りかたの変遷そのものですね。

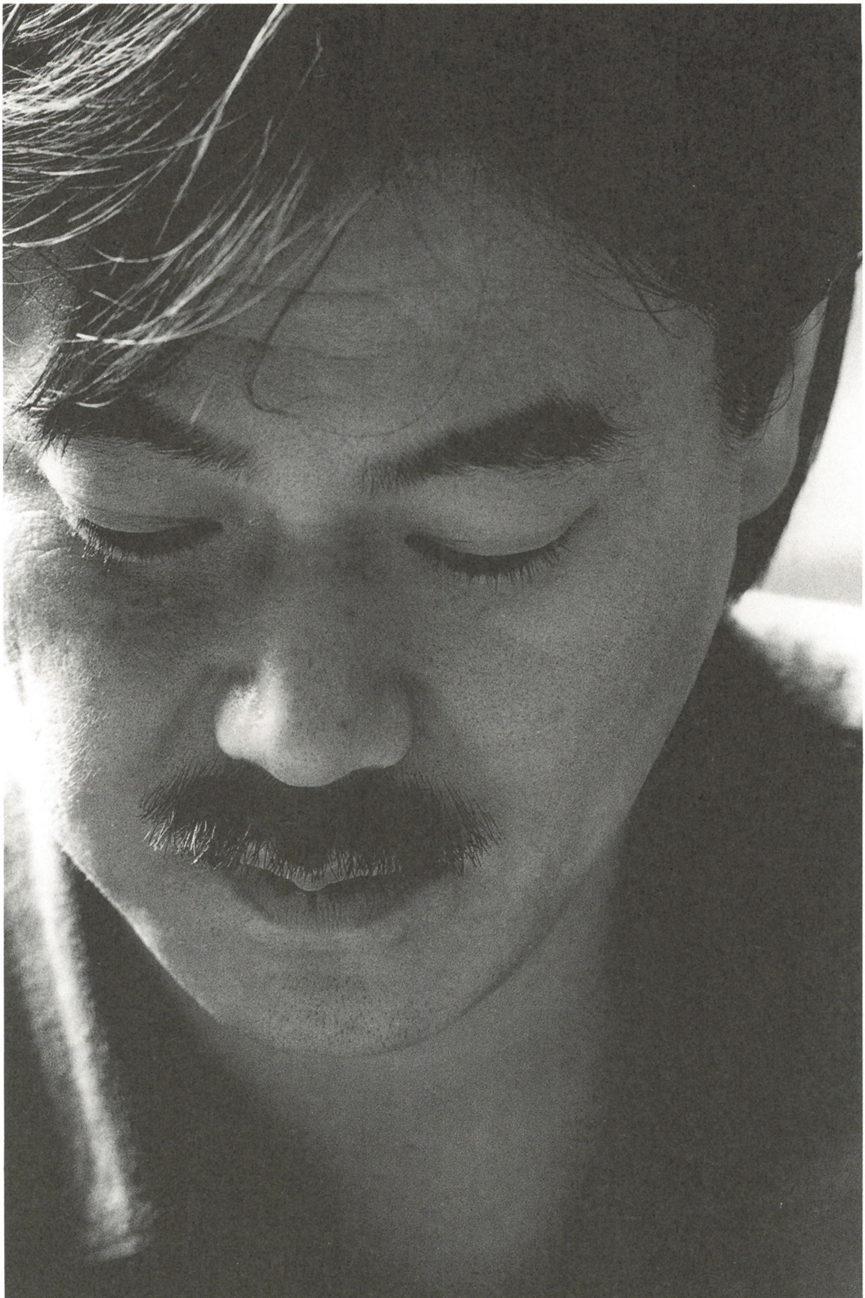
坂口　うんうん。僕はプログラマーとしては限界を感じてたんで、シナリオの方にどんどん力を入れ始めるんです。でも、その変化で一番大きかったのはやっぱり『ファイナルファンタジー』ですよね。

「最後に一本作って駄目だったら大学に帰ろうと思ってた」最後のロールプレイングゲーム『ファイナルファンタジー』。

ファミリーコンピュータが全盛だった80年代中頃。パソコンでゲームを作っていた多くの人たちが、ファミコンのゲームを作り始めた。大学に籍を置きつつ、スクウエアのプログラマーとして、いくつものゲームにかかわっていた坂口さんも、ファミコンでソフトを作ることになる。それはひとつの節目だった。この後もゲーム制作者を続けるか、それとも大学を卒業して会社員になるか。その結論を出す

＊11　ウィル
84年、スクウェアより発売されたパソコンゲーム。サブタイトルに『デストラップⅡ』と記されているが、舞台は宇宙。主人公は女子のSFアドベンチャーゲーム。0・5秒の瞬間画面表示がセールスポイントだった（当時のアドベンチャーゲームは1枚の絵を描くのに数十秒かかった。プレイヤーはその間、指をくわえてぼんやり待っていなくてはいけなかったのだ）。大ヒットを記録。

＊12　ブラスティー
85年、スクウェアより発売されたパソコンゲーム。変形するロボットが主人公のロールプレイングゲーム。戦闘時にアニメーションをする。ロボットのデザイン、アニメーション原画は『機動戦士ガンダム』などを手がけた日本サンライズが担当。



べく、全力で取り組んだゲームこそ『ファイナルファンタジー』だったのだ。

――パソコンでゲームを作り始めた坂口さんですが、徐々に家庭用ゲーム機が登場し始めますよね。

坂口　『ブラスティー』作った直後にファミコンが出ましてね。ファミコンで『キングスナイト』[13]（86年）を作り始めたんです。でも、あれは個人的には不本意作。

――そうなんですか？

坂口　『キングスナイト』『ハイウェイスター』[14]（87年）、『とびだせ大作戦』[15]（87年）。ファミコンで何作も作ったんですけど、自分では全然納得がいかなかった。もともとアドベンチャーとかロールプレイングゲームとか、ストーリーが好きだったし、アクションゲームはそういうストーリーが入れにくいじゃないですか。『ゼビウス』[16]（82年・ナムコ）みたいなゲームを作ることもできなかったし。で、駄目だなと思ったんです。最後に何か1本作って、大学に戻ろうと。8年間在籍していましたから、その時だったらまだ大学に戻れたんですね。そう思っていたら、ちょうど『ドラゴンクエスト』[17]（86年・エニックス）が出て、ROM[18]の容量がちょっとずつだけど上がってきたんですよ。たしかに、この容量ならロールプレイングゲームが作れるなってことで、パソコン時代にやっていたことをもう一度、と思って最後のゲームのつもりで『ファイナルファンタジー』を始めたんです。

――『ファイナルファンタジー』は1メガROMでしたよね。天野喜孝[19]さんのイラストがきれいに表示されていて。とくに赤魔導士なんて、天野さんの『ヴァンパ

＊13　キングスナイト
86年、スクウェアよりファミコンソフトとして発売。スクウェアのパソコンゲームからの移植作。戦士、魔法使いなどのキャラクターを使いわけ、進んでいくシューティングタイプのロールプレイングゲーム。坂口さんが担当したのはファミコン版。

＊14　ハイウェイスター
87年、スクウェアよりファミコン用ソフトとして発売。坂口さんの手がけた唯一のレースゲーム。パソコンソフトの移植。コースに起伏があり、アップダウンするのは当時のファミコンのレースゲームでは珍しかった。

＊15　とびだせ大作戦
87年、スクウェアよりファミコンソフトとして発売。「とびだせめがね」という3Dメガネ対応のシューティングゲーム。プログラマーはナーシャ・ジベリ。

＊16　ゼビウス
82年、ナムコより発表。壮大な物語を内包するシューティングゲーム。当時のゲーム制作者は、みな『ゼビウス』に憧れていた。ゲームデザイナーは遠藤雅伸。

イアハンターD』のようで。

坂口　よく知ってますね。それ15年間言われなかったのに。ネタバレですね（笑）。

――2頭身のキャラクターが8頭身のキャラクターにクラスチェンジする[*21]って発想も、ディープなロールプレイングゲームファンならではのシステムで。ロールプレイングゲーム好きにはたまらなかったですよ。

坂口　ああいうのは『ウィザードリィ』ですよ。僕は『ウィザードリィ』もディープに遊んでいましたから。ニンジャ[*22]6人でパーティーを組んだりして（笑）。

――さすが、元ハッカー（爆笑）。いやいや。今の『ファイナルファンタジー』というと、映画的とすぐに言われますけど、1作目の当時から映画的なゲームでしたよね。オープニングとエンディングがあったり、いわゆるアバン[*23]もあって。

坂口　あれはね、それまでアドベンチャーゲームとかやってたんで、やっぱりストーリー重視だったんです。あと、『ドラクエ』に対して、違う路線で正統派のロールプレイングゲームというところを見せたかった。だから、『ドラクエ』が容量の半分を文字データに使っているのに対して、僕らは全部グラフィックに使ったんです。『FF』のウィンドウは、「ミョーン」って音がしてゆっくり開くじゃないですか。その間に、ROMからVRAM[*24]にテキスト用のデータを転送していたんです。

――要するにバケツリレーのように、テキストデータを送っていた。

坂口　そう。そこは苦労する分、グラフィックをきれいにしよう、と。

――演出面でも、キャラクターが細かくアクションして、物語を語ろうとしていましたよね。ああいう演出も含めて、1作目から完全に映画的だなあ、と。

坂口　『FFⅠ』の頃から意識してましたね。『FFⅠ』『FFⅡ』にはお芝居は入

＊17　ドラゴンクエスト
86年、エニックスよりファミコンソフトとして発売。ファミコン初の本格ロールプレイングゲームとして大人気に。512KBのカセットを使っていた。

＊18　ROMの容量
ファミリーコンピュータのソフトはマスクROMカートリッジを採用していた。そのため、中のメモリを増量するしか、大容量のプログラムを記録することはできなかった。のちに技術の進歩により、大きなメモリ容量のカートリッジが登場してくる。

＊19　天野喜孝
幻想絵師と呼ばれるイラストレーター。菊地秀行や夢枕獏の小説の挿絵などを描いており、毛筆による、ファンタジックな筆遣いは世界中から高い評価を得ている。『ファイナルファンタジー』シリーズではイメージビジュアルを担当。

＊20　ヴァンパイアハンターD
ハヤカワ文庫。菊地秀行によるSFファンタジー小説。天野喜孝が表紙、挿絵を描いている。主人公「D」のシルエットは『ファイナルファンタジー』に登場する赤魔導士に似ている。

らなかったんですけど、『FFⅢ』から、「うなずく」とか「手をあげる」「クルっと回る」というような、動きを入れたんですよ。その時点で、キャラクターの動きを制御するエンジンをプログラマーに用意してもらって、僕が簡易プログラムを組むことで、イベントの演出ができるようにしたんです。それまで、「お姫様がピョンと飛んだあとに主人公へ駆け寄って欲しい」っていうことを、いちいちプログラマーに言っていた。それだと時間もかかるし、だいたい思った演出と変わっちゃうんですよ。じゃあ、自分で直接プログラムを組んだ方が早いなと思って。

――なるほど、演技プログラムをシステム化したんですね。

坂口　そう。じつは『ファイナルファンタジー』っていうのは、その演技プログラムの発展の歴史なんですよ。今、社内では「エーテル」って呼ばれているんですけど、『FFⅨ』で使われている「エーテル」だと、ほとんど画面上の演出はできてしまう。これは『クロノ・クロス』[*25]（99年）やスクウェアのゲームではみんな使っています。

――『FF』シリーズのあの驚異的な進化の歩みっていうのは「エーテル」の発展の歴史だったんですね。

坂口　そう。今の『FF』の演出は、全部制御されている。下手すると敵とのエンカウントまで、「エーテル」が管理しています。

「坂口ちゃーん、初めていいもん作ったじゃん」
植松伸夫、ナーシャ・ジベリ。優秀なスタッフとの出会い。

『ファイナルファンタジー』をプレイした人は、たいてい音楽のクオリティの高さ

＊21　クラスチェンジ
ロールプレイングゲームでは、キャラクターは戦士や魔法使いといった職業をひとつ選択して、冒険に参加する。この職業を替えることをクラスチェンジという。『ファイナルファンタジーⅠ』では、ある一定のレベルに達し、特定のアイテムを持っていると、さらに強い職業にクラスチェンジすることができた。

＊22　ニンジャ6人
『ウィザードリィ』では、戦士や魔法使いのほかにサムライやニンジャという職業があった。ニンジャは最も優れた能力を持つキャラクターしかなれない超戦士。ニンジャが6人もいるパーティ（チーム）を作るのは、至難の業だ。

＊23　アバン
幕前劇。映画ではタイトルが登場する前に、挿入されているオープニングの芝居のこと。『ファイナルファンタジーⅠ』では、最初の敵「ガーランド」を倒した直後に、タイトルロールがメインテーマとともに流れはじめる。映画的な演出に、感動するファンも多かった。

に感心する。事実、『ファイナルファンタジー』のサウンドトラックアルバムはオリコンのチャートに入るほどである。たとえば『FFⅦ』のサウンドトラックアルバムはオリコンのアルバム部門で最高3位を記録し、『FFⅧ』の挿入歌は、レコード大賞でアジア音楽賞を受賞している。この作曲家は植松伸夫さん。[*26] スクウェアサウンズの所属である。その後『ファイナルファンタジー』に優秀なスタッフがそろっていく様は、まるで『水滸伝』のようにスリリングだった。

——『ファイナルファンタジー』のメインテーマを作った植松さんとはどんな風に出会ったんですか?

坂口　日吉にね、頼むと好きな曲をカセットにダビングしてくれるお店があって、そこに彼はいたんです。そのお店とは近所づきあいみたいな感じで、「やらない?」って誘ったわけ。

——今や植松さんは世界的な作曲家ですが、そんな近所づきあいから……。

坂口　最初は冗談めかして言っていたんですけど、一気に6曲ぐらいを書き上げてテープに録って持ってきてくれたんですね。それで「どう?」って言われたから、「えーっ全然ダメ。全ボツ」って突き返したんです。そしたら、すぐに新しいテープを持ってきて。すごくやる気あるんだな、と思って曲を聴いたら、けっこう良かった。「いいじゃん、植松さん、良くなったよ」って言ったら、「え?　曲順を入れ替えただけだよ」って(笑)。いまだにイヤミを言われます(笑)。

——あと『ファイナルファンタジー』のスタッフで忘れちゃいけないのは、メイ

＊24　VRAMにテキストデータを転送
VRAMとはグラフィックデータを蓄積する、ファミリーコンピュータ内蔵のメモリ。坂口さんが言っているのは、絵を重視したためにグラフィックデータの量が多すぎて、VRAMへ文字のデータを全部一度に送りきれない。だから、文字用のウィンドウをゆっくり開いて時間稼ぎしている間に、文字用のデータを転送していた、ということ。

＊25　クロノ・クロス
99年、スクウェアよりプレイステーション用ソフトとして発売。幻想的なパラレルワールドを舞台に、時空を超えて大冒険するロールプレイングゲーム。

＊26　植松伸夫
『ファイナルファンタジー』シリーズの作曲家。86年にスクウェア入社以来、リリースしたCDは20枚以上を数える。『FFⅧ』の挿入歌は、99年日本レコード大賞アジア音楽賞、第14回日本ゴールドディスク大賞洋楽部門ソング・オブ・ザ・イヤーを受賞。

ンプログラマーのナーシャ・ジベリ[*27]さん。

坂口　そうです。彼とは『ハイウェイスター』から一緒にやっていました。彼はアップルⅡ時代に天才プログラマーって言われてたんですよ。僕、彼が作ったアップルⅡのソフトを遊んでたんで知っていて。当時の社長がたまたま知り合いのつてで連れてきた。もう憧れの人でしたよね。

――ナーシャさんは『FF』のいくつくらいまで？

坂口　『FFⅠ』『FFⅡ』『FFⅢ』まで。だからファミコン時代ってことですね。あいつスゴイんですよ。とにかく、ビザの関係があるんで、たいがい最後の最後にはアメリカに帰っちゃうことが多かったんですけど、バグが出た時に国際電話で連絡するんですよ。それで、症状を言うと「アドレスXXXXのここに、このコード入ってるよね」って。プログラムのリストを全部記憶してるの。それで彼の言うとおりにすると、バグがなくなる。

――国際電話でデバッグ（笑）。

坂口　ある意味、常人じゃないところがある（笑）。

――『ファイナルファンタジー』はどれくらいの人数で作っていたんですか。

坂口　最初はナーシャを入れて4人か。

――あら？　少ないですね。

坂口　じつは『FF』の頃、もう会社は成長していたんです。ちょうどファミコンがディスクに替わってDOGブランド[*28]というのを始めた頃で、パソコン時代につきあいのあったメーカーをスクウェアが取りまとめるような形で大きくなっていたんですね。で、社内はセクション分けされていて、僕らのチームはかなり弱小だ

＊27　ナーシャ・ジベリ
Nasir Gebelli　イランに生まれ、アメリカのカリフォルニア州立大学でコンピュータサイエンスを学ぶ。アップルⅡ用ゲームを5週間に1本というハイペースで制作。彼の美しいグラフィック処理は当時驚異的で、彼のソフトはことごとくヒットした。86年にスクウェアにプログラマーとして参加。

＊28　DOGブランド
ディスクオリジナルグループの頭文字をとってDOG。スクウェアを中心として、パソコンゲームの老舗ソフトハウスが結集。ファミコンのディスクシステムで、ソフトを発表した。『ウィザードリィ』をほうふつさせる『ディープダンジョン』などが代表作。

ったんです。ナーシャと僕と、グラフィックの人と、後に『聖剣伝説』シリーズのディレクターになる石井[*29](浩一)。それじゃ、しようがないから人を雇おうっていって、入ってきたのが河津[*30](秋敏)。彼はのちに『サガ』シリーズのディレクターになるんですが。彼はボードゲームやテーブルトークロールプレイングゲーム・プ[*31]レイヤーの巣窟、東工大出身なんですよ。だから、ロールプレイングゲームの奥深いところを知っていた。それが良かったんですよね。あと、石井がかわいい絵を描けたんです。彼、見た目には怖い感じなんですけど(笑)、かわいい3頭身のキャラや、クラスチェンジ後の鋭角的なキャラのデザインをしてくれた。『FFⅡ』のチョコボ[*32]の生みの親です。本当にいいメンバーでした。

――たしか、スタッフロールにはスクウェアAチームっていう名前で出ていましたよね。

坂口　ええ。僕がスクウェアで一番古株だったからAチーム。でも、僕らが作る企画は社内で一番人気がなかった(笑)。

――でも、発売して売れて。社内の目もだんだん変わっていきますよね。

坂口　完成間近になってくると、まわりのみんなも手伝ってくれて。発売した頃、プログラマーの人に「坂口ちゃーん、初めていいもん作ったじゃん」って言われたのは、今でも忘れられないですね。みんな「やればできるじゃん」っていう気持ちがあった。自信作を作ったという実感。それが一番大きかったですね。

＊29　石井浩一
『ファイナルファンタジーⅠ』『Ⅱ』『Ⅲ』のゲームデザイン、キャラクターデザインなどを担当。『聖剣伝説』『2』『3』でゲームデザイン、ディレクションを歴任。『サガ・フロンティア』ではグラフィックディレクター、『聖剣伝説レジェンドオブマナ』でディレクターを担当。

＊30　河津秋敏
ゲームボーイ版『サガ』、スーパーファミコン版『ロマンシング サ・ガ』シリーズでディレクターを担当する。

＊31　テーブルトークロールプレイングゲーム
そもそもロールプレイングゲームは、テーブルトークと呼ばれる形で誕生した。すなわち「役割を演ずるゲーム」。参加者は自分が演ずるキャラクターのプロフィールを架空で作り、そのプロフィールに基づいて、司会者(ゲームマスター)によって語られた世界を冒険していく。テーブルトークロールプレイングゲームには、『ダンジョンズ&ドラゴンズ』『ルーンクエスト』『トラベラー』などのルールブックがあり、それぞれ独特な世界観を持っていた。



「『ＦＦⅦ』から一気にスタッフが１００人単位に」ビッグヒットして、大規模化していく『ＦＦ』。

『ファイナルファンタジーⅠ』は『ドラゴンクエストⅠ』の翌年に発売され、見事にヒットする。そして両者は二大ロールプレイングゲームとして、切磋琢磨しあうライバルになるのだ。『ＦＦⅡ』は76万本、『ＦＦⅢ』は初めてのミリオンセラーを突破した１４０万本、スーパーファミコン版となった『ＦＦⅣ』１４４万本、『ＦＦⅤ』は２４５万本、『ＦＦⅥ』は２５５万本、ファミコン、スーパーファミコン版のシリーズ累計約１０００万本を記録する。さらに93年には『ミスティック・クエスト』[*33]というタイトルがアメリカで制作される。スクウェアは、ワールドワイドな展開を始めるのだ。

――『ＦＦⅢ』から坂口さん自身が「エーテル」で演出をつけている、ということでしたけど、どんな手順で作っているんですか？

坂口　まずベースになるストーリーを書き、それを「エーテル」を使って演出していくんです。ただ、演出する段階でものすごく変化しますけどね。やっぱりガチガチにト書きを決め込んでいると、演出がつまらなくなるんですよね。だから、演出は変化してＯＫっていう決めごとにしたんですよ。『ＦＦⅤ』あたりから、北瀬（佳範）[*34]や複数の演出家でシーンを作るようになってきて、いろんなテイストがでてきましたね。

＊32　チョコボ
『ファイナルファンタジーⅡ』から登場した、走る鳥。主人公はこの鳥に乗ることで、地上を倍速で移動できる。シリーズのマスコット的存在。

＊33　ミスティック・クエスト
93年、スクウェアよりスーパーファミコン版ソフトとしてアメリカで発売。正式タイトルは『ファイナルファンタジーUSA Mystic Quest』。ストーリー、システムともにオリジナル。宝箱を何度も取れたり、アイテムを購入するのにお金が必要なかったりと、いろいろなところが簡略化されていた。

＊34　北瀬佳範
『ファイナルファンタジーⅦ』『ＦＦⅧ』でディレクションを担当。代表作にゲームボーイ版『聖剣伝説』。

――『FFⅥ』のオペラ座[*35]のシーンが印象に残っています。

坂口　あれが北瀬です。彼は本当にいい仕事をしました。あの演出で『FFⅦ』から彼はディレクターになりましたね。

――演出をつけるのに、坂口さんが影響を受けたものって何かありましたか。

坂口　『FFⅡ』の頃はマッキントッシュ上でマックペイントを使って、簡単な絵を描いて絵コンテを作っていたんですけど。それを描く時は『スターウォーズ』のエピソード5「帝国の逆襲」を見ていました。北瀬も大の『スターウォーズ』好きだし。

――シリーズを重ねるごとに演出も分業化していって、坂口さんのお仕事の形も変わっていきますよね。

坂口　『FFⅥ』まではストーリーを書いて、演出チームのひとりとして作っていましたけど、『FFⅦ』で全部が変わりましたね。

――プレイステーション版ですね。

坂口　『FFⅦ』から僕はプロデューサーで、ディレクターは北瀬になりました。それまでドット絵[*36]だったのに、『FFⅦ』の時に三次元コンピュータグラフィックスになったんで、あそこで必要なノウハウが大きく変わったんです。CGプロダクションの人たちとの提携をまとめたり、シリコングラフィックス[*37]の機材を購入しなければいけなくなったり、そういう周囲の仕事が極端に多くなった。

――『ファイナルファンタジー』シリーズってすごく早く新作が出ているじゃないですか。

坂口　ああ、1年半とか2年ぐらいのペースで新作が出ていますね。

――しかも、毎回ものすごく技術的にレベルアップしている。『Ⅲ』で「エー

＊35　オペラ座のシーン
『ファイナルファンタジーⅥ』で登場するイベント。主人公たちは、オペラ座で見事にラブストーリーの曲を奏でなくてはいけない。このイベントをクリアすると、素晴らしい音楽が奏でられた。

＊36　ドット絵
点と点によって描かれた、平面的なグラフィック。

＊37　シリコングラフィックス
三次元グラフィックスやビデオ編集などに使われるワークステーション（機能を特化したコンピュータ）を製造・販売しているアメリカのメーカー。

テル」を導入したように、環境整備がすごくしっかりしているんじゃないか、と思うんですよね。

坂口　『ＦＦⅥ』まではＣＧは入らなかったから、それなりに人数も大規模化はしていたけど、それでも50人くらいだった。だけど、『ＦＦⅦ』から一気に１００人単位になったんです。それでも何とかやれたのは、ＣＧ業界からやってきた人たちが、大人数でモノを作るノウハウを持っていたからなんですよね。ＣＧを作るのはものすごく要素が多くて、コップひとつを描くにしても、モデル、テクスチャーからレイヤーまでを管理しなきゃいけない。その分業化を上手にできたっていうのも『ＦＦⅦ』『ＦＦⅧ』『ＦＦⅨ』と連続で作れたという理由かな。

――要するに組織として、システマティックに管理する体制が作れた、ということですね。

坂口　うん。あまりにも扱う要素が多すぎて、昔のように漠然と作っていたらできないんですね。すべては同時進行。何かが遅れると、組み合わせるタイミングがズレる。そういう複数ラインを管理する能力が問われていますね。

「映画は５年後のゲームに向けての投資なんですよ」ゲームからフルＣＧ映画へ、スクウェアの挑戦。

ゲームもまたＣＧを採用する時代がやってきた。『ファイナルファンタジー』は7作目から、「映像のシンセサイザー」というコンセプトを持つ家庭ゲーム機プレイステーションを採用。ＣＤ-ＲＯＭの大容量をいかしてＣＧムービーを多用した。

そして、スクウェアは次なるステップとして、ゲーム部分を排除したCGムービー、つまり、フルCG映画の制作に挑む。

——今、坂口さんはフルCG映画を作っていますよね。映画業界とゲーム業界の違うところはどこですか。

坂口　映画はゲームよりも要素がもっと単純でしょ。いいシナリオと、いい絵を作ればいい。でも、ゲームはプログラマーがいて、グラフィッカーがいて、全員が別々の仕事をしている。だから、ほかの人がやっている仕事に、なかなか意見が言えないわけ。たとえば、グラフィックのことでアーティストが意見を言っても、プログラマーから「ちょっと待って。たしかにその処理が入れば面白いけど、今プログラムでこれだけのメモリ使っちゃっているから無理なんだ」って反論されると、アーティストは黙るしかない。まあ、それはよくある話なんだけど。でも、映画はスタッフ全員が絵作りのスキルを持っているんですね。だからね、うるさい（笑）。監督がこのカットで撮るって言っても、「違うんじゃないの？」ってバラバラに意見を言うわけです。だから、監督が思いっきり強い意志を持っていないとまとまらない。

——なるほど。フルCGっていう試みは今後、スクウェアのひとつの財産になると思うんですけど、やっぱり実験的な要素が含まれている？

坂口　ええ。含まれています。毎回、次のゲームのための実験をしながら、進んでいるんです。

——今のゲーム機では、顔の表情による演技や目の演技は、まだできていないところですよね。

坂口　まあ、ハードウェア自体がプレイステーションじゃ、まだ無理でしたから。



でも、数年後のハードウェアなら絶対必要な技術だと思うんですよ。キャラクターをぱっとアップで撮って、表情をちょっと変えたら、OKってカットもありえるじゃないですか。でも、今のゲームだと、いちいちセリフを出さないと、プレイヤーに伝わらないですから。これって演出的に見ると、大きな差ですよ。やっぱり表情で語りたいですよね、将来はね。

——表情の技術が、スクウェアの「エーテル」に加わったら、いよいよすごい技術になりますよね。

坂口　そうですね。だから、映画は5年後のゲームに向けての投資なんですよ。1回CGを極めちゃおう、と。ILM(インダストリアル・ライトアンドマジック社)とか、ハリウッドにいろいろCGメーカーがありますけど、今のうちにああいう会社に追いついておこうと。そこまで作っておけば、ハードウェアが進歩した時に、そのままゲームに使える。

——じゃあ5年後、10年後のゲームを坂口さんはある種イメージしているわけですね。フルCG映画をコントローラで動かせるとか、そういうイメージですか。

坂口　『ゼルダの伝説』[*38](99年・任天堂)では、カメラを動かせるじゃないですか。で、カメラを動かしている時に「この絵いいじゃない?」っていう時ありますよね。今はソフトウェアレンダリング[*39]だから、指示してから10分以上かけて、ゆっくりCGが出来上がるんですが、PS2レベルのハードになるとハードウェアレンダリングできるでしょ。リアルタイムで、フルCG映画を動かせるようになる。だから、今、映画でやっているようなCGを、ゲームで遊べるのも遠い未来のことじゃない。

——坂口さんはゲームの監督から、映画の監督になったわけですよね。これ

＊38　ゼルダの伝説
99年、任天堂からNINTENDO64ソフトとして発売。奥行きある立体表現、箱庭的な世界を3DCGで描くことに成功したアクションタイプのロールプレイングゲーム。カメラの位置を変えることで、様々な角度から主人公リンクをとらえることができた。

＊39　レンダリング
物体や図形の数値データを、計算によって画像化すること。3DCGを描画する時に使われる言葉。レンダリングには、高い計算能力が必要とされるため、コンピュータは専用のソフトウェアを使い、時間をかけてレンダリングをしているのが現状。だが、坂口さんが語るように、計算能力が極端に高いコンピュータが登場すると、一瞬でレンダリングができるようになり、ゲームの世界も激変するだろう。

から、そういうパターンの人は増えそうな気がします。でも逆に、映画監督からゲームの監督になる人というのは、出てくることは少ないだろうと思うんです。

坂口　映画の演出をやっている時は、自分にメッセージを持ってないといけないし、その1ショット1ショットに意味をどう植え付けるか、を強く持ってないといけないんですよ。そうしないと曖昧なショットになって、積み重なると弱い映画になっちゃうんですよ。本当に細部までメッセージと意味を込めないといけない。でもね、それはゲームでは邪魔。

――お、そうですか。

坂口　やはり、ゲームはプレイヤーが操作するものだから。もちろん、タイミングに応じて、ストーリーを伝えるシーンでは、制作者が意思を持って演出しないといけないんだけど、あまりやりすぎるとうるさいでしょう。映画を作る人はものすごく集中して作ることに慣れてるし、それが必要なんだけど、ゲームではプレイヤーにゆだねないといけない。だから、映画の制作者がゲームを作るのは難しいと思う。

――CGってやっぱり普通の映画とは違うんですね。

坂口　僕の役職っていうのは、いわゆる、これまでの映画監督とは違っていて、俳優に演出をつけるわけでもなければ、アニメのように絵コンテ通りに作るわけでもないんですよ。当てはまる言葉がまだない仕事なんですよね。

「ゲーム屋の血が騒ぐのは当たり前」今はハワイそして、プレイオンライン。

テレビゲームの分野でもネットワークに接続できるゲーム機が人気を持ち始め、今はネットワークによる「新しい遊び」が模索されている時期だ。そこにスクウェアも大きな一歩を踏み出している。それがプレイオンライン。ネットワークゲームと同時に様々な情報サービスを提供し、複合的にエンタテインメント空間を作り出そうというのだ。『ファイナルファンタジー』シリーズも11作目は、プレイオンライン対応になるという。

――ハワイに移ろうと思ったきっかけは何だったんですか。

坂口　ひとつは日本の優秀なCGクリエイターとの出会いがあって。僕らはかつて『パラサイト・イヴ』[*40]（98年）で、ハリウッドのCGクリエイターと仕事をしたんだけど、それに負けないくらい彼らは優秀だったんですよ。彼らの活躍の場がもっとあったら、すごいことができるんじゃないか、と思ったんです。そうしたら映画の話があって、ワールドワイドに向けた作品を作るという課題が生まれたんです。でも、日本にいたら世界に出ていけるエンタテインメントは作れない。たとえば、日本人はアニメ文化に慣れているから、リップシンク[*41]や口の形を気にしないけど、欧米ではすごく気にする。モーションもそうだし。で、そこでハワイに移ってみようと思ったんです。ハワイには戦争前に日系人がかなり移住してたんです。だか

＊40　パラサイト・イヴ
98年、スクウェアからプレイステーション用ソフトとして発売。スクウェアUSAで初めて制作された作品。ハリウッドのCGアーティストが参加した。原作は瀬名秀明著の小説『パラサイト・イヴ』。突然変異したミトコンドリアと人類の戦いを描く。

＊41　リップシンク
唇の動きに、セリフを合わせること。アフレコの映画や、アニメーションで重要な部分。日本のアニメーションではそれほど重視されていないが、海外では微妙なズレも指摘されることがある。

ら、今のハワイ州における政治経済のトップってけっこう日系人がいるんですよ。それでやっぱり日系人の住みやすいシステムができているんです。さらにハワイはコンピュータ産業を誘致しだしていた頃で、そういうタイミングとか理由が重なってハワイなんです。

——坂口さんはハワイに移られて、日本とネットワークでコミュニケーションすることが多くなったのではないかと思うんですが、普段はどんな頻度と用途でネットワークを使っているのでしょうか。

坂口　マッキントッシュ*42をアップルトークで電話線ケーブルを使ってつないでいた時代から、オフィスのマシンでLAN*43を構築していました。半分、趣味ですけどね(笑)。ですから、15年くらいほとんどのコミュニケーションはネットワーク経由で行なっていたんです。もちろん重要なことは「顔と顔」をあわせて話す必要性があると思っていますから、そういう場合はハワイにいても、テレビ会議システムを使うようにしています。

——たとえば日本で開発している『ファイナルファンタジー』の進行を確認する際、ネットワークでデータを送り、ハワイで確認する。そんなネットワークの使いかたも考えられますけど、ネットワーク環境の整備が、ゲーム開発を変えることはありますか。

坂口　現在は各プロジェクトの素材、進行状況、連絡網はLAN上のWEBを使って行なわれています。ですから、どこにいてもすべてのプロジェクトの状況を把握することができます。

——そういうヘビーネットワーカーの坂口さんにとって、ネットってどんなと

＊42　マッキントッシュをアップルトークで
グラフィック・ユーザー・インターフェイスを採用したアップルのパソコン。画面を見たままに操作できるところが特徴だった。アップルトークはマッキントッシュ同士をつなぐためのコネクター。初期のマッキントッシュから、用意されており、アップルの先見の明を感じさせる。

＊43　LAN
ローカルエリアネットワーク。パソコン同士をつないで、データを共有管理すること。

ころが魅力ですか。

坂口　利便性というより、新たな出会いの場。現実世界をはるかに超えた出会いがそこにはあると思っています。本や映画、そしてゲームも、人生に影響を与えうると思いますが、それ以上にネットワークでつながった生身の人間との関係から教えられることは多い。異文化、異世代の人との会話は驚きが多く、新鮮ですよ。

――プレイオンラインを始めようと思ったきっかけは？

坂口　ハワイの自宅でのネットワーク環境。ＡＤＳＬ[＊44]で常時接続なんです。料金もかなり安い。こんな状況になれば、自然にネットワークを使うようになります。日本も近い将来こうなると思った。もしくはならなければ駄目なんですけどね。

――ソフトウェアメーカーが主導となり、通信インフラを確保し、ネットワークサービスを始めるというのは、日本では非常に珍しい例だと思います。そこまでして、ネットワークサービスに取り組もうする意気込みは、何なんでしょう？

坂口　みなさん、やればわかると思いますよ。こんな面白いものはありません。本当です。ゲーム屋、いや娯楽屋の血が騒ぐのは当たり前ですよ。

マエストロの横顔

明確なビジョン、迷いのない言葉。
坂口さんの言葉は、明るく、力に満ちあふれていました。

＊44　ＡＤＳＬ
電話線を使って、インターネットへの安価な常時接続環境を実現する。電話局→利用者へ（下り）の伝送速度は1・5〜9Ｍbps（bpsは一秒あたりの伝送データ量）、利用者→電話局へ（上り）の伝送速度は最大16〜640Ｋbps。下りと上りの速度が違うところが特徴。

そんな坂口さんが、ちょっとだけ別の顔になったのは、こんな質問をした時でした。

――アメリカ、ハワイに住んでみて、どうですか。

「仕事では変わんないですね。家族との関係はすごく良くなったけど。結局ね、海外で暮らすと言葉やコミュニケーションギャップがあるし、どうしても手助けしてくれる人の数が減るから、家族の絆が深まるんですよ。ほんとに、すごく強くなります。自分たちで自分たちを守っていったら大げさですけど」

家族でハワイに移住して2年。向こうで、坂口さんは充実した生活をしているご様子。その家族の絆がフルCG映画に、『ファイナルファンタジー』シリーズに、プレイオンラインに、八面六臂の坂口さんを支えているのでしょう。

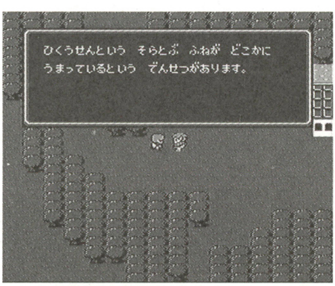


SQUARE◎*Sakaguchi Hironobu*

ファイナルファンタジー

自然のエネルギーをつかさどるクリスタルの輝きを取り戻すために、旅立った4人の勇者。その冒険を描いたロールプレイングゲーム。第1作の本作は『ドラゴンクエスト』の翌年に発売されたため、単なるフォロワーに思われがちだがシステムはかなりの硬派。一定レベルに達するとクラスチェンジ(上位職業への転職)ができたり、魔法をお金で購入することができたりと、『ウィザードリィ』やテーブルトークロールプレイングゲームの流れを組んだ正統派。4倍の速さで移動できる「飛空挺」といった乗り物が登場したり、戦闘シーンでキャラクターが武器を振るアニメーションが挿入されたり、天才プログラマー、ナーシャ・ジベリの力量による部分も大きかった。

映画を意識した演出や言葉よりもビジュアルで語られるストーリー。シリーズ1作目ではあるが、坂口博信が目指そうとしていたゲームの未来像はすでに現われていたのだ。



1987年12月18日発売
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元／スクウェア

クロノ・トリガー

過去や未来へ時間を行き来して、パラレルワールドに隠された謎を解いていくロールプレイングゲーム。シナリオを『ドラゴンクエスト』の堀井雄二、音楽を同じく『ドラゴンクエスト』のすぎやまこういち、プロデュースが坂口博信とスクウェアという、日本を代表する二大ロールプレイングゲーム『ファイナルファンタジー』と『ドラゴンクエスト』の合作ともいうべき一作。『ファイナルファンタジー』の演出力と『ドラクエ』のストーリーテリングが活かされた本作は一級品。掛け値なしの傑作だ。プレーの仕方により、様々な結末が用意されていた。その結末はハッピーエンドからバッドエンド、奇想天外なものまで、じつにバラエティ豊か。新しい結末を探すべく、何度もプレーを重ねることもできた。

パラレルワールドという題材は、テレビゲームと相性がいい。そんなことを気づかせてくれる。近年、こういったソフト会社の枠を越えたコラボレーションは珍しいが、ぜひ何度も挑戦して欲しい試みである。



1995年3月11日発売
スーパーファミコン用ソフト　発売元／スクウェア
写真はプレイステーション版より

坂口博信　作品集

※P＝プロデューサー、D＝ディレクター

1984年
デストラップ
パソコン用ソフト　発売元／スクウェア［D］
デストラップII　Will
パソコン用ソフト　発売元／スクウェア［D］

1985年
クルーズチェイサー　ブラスティー
パソコン用ソフト　発売元／スクウェア［D］

1986年
キングスナイト
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／スクウェア［D］

1987年
とびだせ大作戦
ファミリーコンピュータディスクシステム用ソフト
発売元／スクウェア［D］
ハイウェイスター
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／スクウェア［D］
ファイナルファンタジー
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／スクウェア［D］

1988年
ファイナルファンタジーII
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／スクウェア［D］

1990年
ファイナルファンタジーIII
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／スクウェア［D］

1991年
ファイナルファンタジーIV
スーパーファミコン用ソフト　発売元／スクウェア［D］

1992年
ファイナルファンタジーV
スーパーファミコン用ソフト　発売元／スクウェア［D］

1994年
ファイナルファンタジーVI
スーパーファミコン用ソフト　発売元／スクウェア［D］

1995年
クロノ・トリガー
スーパーファミコン用ソフト　発売元／スクウェア［P］

1997年
ファイナルファンタジーVII
プレイステーション用ソフト　発売元／スクウェア　［P］

1998年
パラサイト・イヴ
プレイステーション用ソフト　発売元／スクウェア　［P］

1999年
ファイナルファンタジーVIII
プレイステーション用ソフト　発売元／スクウェア　［P］

2000年
ファイナルファンタジーIX
プレイステーション用ソフト　発売元／スクウェア ア［P］

ファイナルファンタジーVII

世界を統べる国際的企業「神羅」に反抗する戦士「クラウド」の物語。大企業に支配される社会というハードSF的な設定をベースに、超エネルギーを得るために環境を破壊することへのエコロジー的な問題提起、そして「自分は一体何者なのか」といった自己探求。たくさんのまなざしとドラマが詰め込まれている。ともすれば散漫になりがちなエピソードをつないでいるのは、圧倒的なCGムービーだ。ゲームを進めるたびに、要所でCGムービーが挿入され、言葉ではなくビジュアルで物語を訴える。CD-ROMを再生できるプレイステーションだからこそ可能になった力技だ。これまでスーパーファミコンで制作されていた本シリーズだが、この作品を機にプレイステーションを、その発表の場に変えることになる。

100人以上の制作スタッフが参加し、当時の最先端の技術を惜しみなく投入した一作。坂口博信は本作から裏方に回り、制作現場を統括する立場になる。



1997年1月31日発売
プレイステーション用ソフト
発売元／スクウェア

あとがき

テレビゲームはひと粒の宝石のようなものだ。ある人々が、かぼそい光を頼りに真っ暗闇の大地を掘り進み、鉱脈を掘り当てる。そして、別の人々がその鉱脈から掘り出した石を削り、研磨し、形を整える。数多くの人々が長い時間をかけて作り出した、たったひと粒の宝石。その輝きはいつまでも曇ることはない。僕らはその宝石を自分なりのやりかたで愉しむ。時にその美しさを眺め、時にその作られる過程を想像しながら。

テレビゲームとはひとりきりで作るものじゃない。多くのスタッフの力と、長い時間をかけた試行錯誤のうえに搾り出されるものだ。今回、お話を聞かせていただいた方々は、日本のテレビゲーム産業を作り上げてきた第一人者ばかり。ゲーム・マエストロと呼ぶにふさわしい実績と才能を持った方々ばかりだ。だが決して、彼らばかりがゲーム・マエストロなのではない。今回はご紹介しきれなかったが、ほかにも数多くの才能がテレビゲームの分野にはいる。彼らの才能があったからこそ、現在のテレビゲームはあるに違いない。そのすべての方々に敬意をこめて、本書を書かせていただいた。

最後にインタビューに応じてくれた方々にお礼を。
西角友宏さん、岩谷徹さん、遠藤雅伸さん、宮本茂さん、堀井雄二さん、坂口博信さん。お忙しい中、お話を聞かせていただき、どうもありがとうございました。そして、毎日コミュニケーションズの中村勝彦さん、企画編集の出山健示さん、編集の吉田直子さん、カメラマンの松井友生さん。皆様の力なくして本書は完成しませんでした。本当に感謝！　本書は全5巻、まだまだ続きますが、どうぞヨロシクお願いします。

皆様の楽しいゲームライフをお祈りしつつ。
では、次巻でお会いしましょう。

志田英邦

【撮影後記】

▼ゲームアイデアを形にした工作品の数々。それら一つひとつをいとおしそうに取り出しては丁寧に解説してくれた。自分の手で作ったものを信じているからだろう。撮りがいのある表情をいくつも見せてくれた。西門さんが放つ職人の雰囲気を感じながら、私は夢中でシャッターを切った。

▼終止絶やさない笑顔が印象的だった。インタビューの質問を、その意図を確認するように聞いている表情に、繊細な人柄がうかがえた。撮影は屋外でとお願いした。あいにく、立っているのがやっとなほどビル風が強かった。それでも、岩谷さんは快く対応してくれた。優しさを実感した。

▼カメラを向けられれば、誰でも撮られていることを意識するもの。ところが遠藤さんからは、その意識が感じられなかった。私は最後まで正体をつかめず、結局、得体の知れない雰囲気に飲まれたまま撮影させられたような気がする。あんなに自分に自由な人は、めったにお目にかかれない。

▼宮本さんは、こう撮りたいという私の気持ちをくみ取り、つねにその先を読んでくれたように思う。普段の姿が撮りたいというわがままを聞き、すでに約束の時間が過ぎているにもかかわらず、東福寺までの約20分を往復していただけたことにも感謝。でも、そのため分刻みのスケジュールを調整している広報の方にご迷惑をかけたことを、この場でお詫びしたい。

▼その笑いは、部屋の空気をやわらかく和ませていた。そのほがらかな声のせいか、ファインダーの中の堀井さんは、豊かな自然にあふれた南の島に立っているかのように見えた。時折見せる天を仰ぐような仕草は、その視線の先に青く大きな空が広がっているようだった。

▼撮影中の坂口さんは、まるで肉体と気持ちが別々になっているようだった。それくらい意識が身体の外側にあり、周囲にだけ向けられているように思えた。もの作りのためのヒントをつねに探っているからだろう。それは好奇心というような曖昧なものより、もっと研ぎ澄まされていた。

——松井友生

発行人 ―――――――― 濱田浩實

取材・文 ――――――― 志田英邦
撮影 ――――――――― 松井友生
編集 ――――――――― 吉田直子

企画・構成 ―――――― 出山健示

装丁・デザイン ――― 森谷真弓
フォトプリンティング ―― 加藤法久

編集協力 ――――――― 川口洋司
『The 64DREAM』(小社刊)

取材協力 ――――――― (有)ドリームス
(株)タイトー
(株)ナムコ
(株)ゲームスタジオ
(株)任天堂
(株)アーマープロジェクト
(株)エニックス
(株)アスキー
(株)スクウェア

Profile

◎志田英邦

1971年生まれ。青山学院大学卒業。ライターとしてマガジンハウスやエンターブレイン、メディアファクトリーの雑誌などで活動。渋谷のゲームショップbit TOUR'sのスタッフでもある。著書に『ゲームを変えた男、飯野賢治〜E0事件の真相』共著（メディアファクトリー）など。

hide@air.linkclub.or.jp

◎松井友生

1972年生まれ。東京都出身。東京都立芸術高等学校卒業後、東京写真専門学校（現・東京ビジュアルアーツ）に入学。在学中から長友健二氏に師事。97年に独立して以降は、雑誌、広告とジャンルを問わず、幅広い分野で撮影活動を続ける。

m-ysn@mb.neweb.ne.jp

ゲーム・マエストロ　VOL.1

プロデューサー／ディレクター編（1）

2000年12月15日　初版第1刷発行

発行——株式会社 毎日コミュニケーションズ

東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル（九段1号会館） 〒102-0074

編集　TEL03-3230-3756

販売　TEL03-3211-2596

業務　TEL03-3211-2568

http://www.mycom.co.jp

印刷——日本写真印刷株式会社

ISBN4-8399-0318-2　C0076

ゲーム・マエストロ

VOL. 1

プロデューサー／ディレクター編（1）

毎日コミュニケーションズ

9784839903183

1920076018008

ISBN4-8399-0318-2

C0076 ¥1800E

定価：本体1800円＋税

GAME
MAESTRO

ゲーム・マエストロ

VOL.1

プロデューサー／ディレクター編（1）

毎日コミュニケーションズ

Nishikado Tomohiro
Iwatani Toru
Endo Masanobu
Miyamoto Shigeru
Horii Yuji
Sakaguchi Hironobu

9784839903183

1920076018008

ISBN4-8399-0318-2

C0076 ¥1800E

定価：本体1800円十税

ゲーム・マエストロ

VOL. 1

プロデューサー／ディレクター編（1）

毎日コミュニケーションズ

ゲーム・マエストロ

VOL. 1

プロデューサー／ディレクター編（1）

西角友宏

岩谷　徹

遠藤雅伸

宮本　茂

堀井雄二

坂口博信

●文●―――志田英邦

●写真●―――松井友生

TVゲーム史の主役が語る「ミリオンセラーの秘密」

巨匠の確信。

毎日コミュニケーションズ

TVゲーム史は
彼らが創った。

新作プロモーションでも、業界内輪話でもない
初めてのゲーム作家ロング・インタビュー集

VOL.1　プロデューサー／ディレクター編（1）

『スペースインベーダー』の西角友宏
『パックマン』の岩谷徹
『ゼビウス』の遠藤雅伸
『スーパーマリオブラザース』の宮本茂
『ドラゴンクエスト』の堀井雄二
『ファイナルファンタジー』の坂口博信

VOL.2 プロデューサー／ディレクター編（2）

★2001年発売★

VOL.3 コンポザー編

VOL.4 デザイナー／イラストレーター編

VOL.5 プレジデント／マネージャー／プロモーター編

定価：本体1,800円＋税

ゲーム・マエストロ　読者アンケート

アンケートにご協力ください。 今後の書籍制作の参考にさせていただきます。

Q01.ご購入いただいたのは、何巻ですか。

VOL. 1　VOL.2　VOL.3　VOL.4　VOL.5

Q02.この本の評価をお聞かせください。

a.表紙デザイン	(ア)よい	(イ)ふつう	(ウ)わるい
b.内容（インタビュー）	(ア)充実している	(イ)ふつう	(ウ)不十分
c.内容（資料）	(ア)充実している	(イ)ふつう	(ウ)不十分
d.内容（写真）	(ア)充実している	(イ)ふつう	(ウ)不十分
e.誌面レイアウト	(ア)見やすい	(イ)ふつう	(ウ)見にくい
f.本の大きさ	(ア)大きすぎる	(イ)ふつう	(ウ)小さすぎる
g.文字の大きさ	(ア)見やすい	(イ)ふつう	(ウ)見にくい
h.値段	(ア)安い	(イ)手頃	(ウ)高い

Q03.注目しているクリエーター（ゲームに限らず）をお教えください。

（　　　　　　）（　　　　　　）（　　　　　　）

●ご意見、ご感想をご自由にお書きください。

ありがとうございました。

50円切手を
お貼り
ください

郵便はがき

102-0074

東京都千代田区九段南1-5-13
共同ビル2号館
(株) 毎日コミュニケーションズ

「ゲーム・マエストロ」係

フリガナ お名前		男・女	年齢　　歳
職業・学校	1.会社員　2.自営・自由業（　　　　）　3.短大・大学・大学院生 4.専門・各種学校　5.高校生　6.中学生　7.小学生　8.アルバイト・パート 9.主婦　10.無職　11.その他（　　　　）		
ご住所	〒		
電　話 FAX	（　　　） （　　　）		